# MORTAL KOMBAT 4 Todos os golpes

# GAME-X

TRAMA

X-Tratégias completas

## Panzer Dragoon Saga

## Rockman & Forte

# Banjo Kazooie

Todos os segredos para completar a aventura

Nilson

GAME-X • ANO 2 • Nº 24 • R$ 3,50

9 771413 602006 24

200 códigos

Pro Action Replay & GameShark

WWW.GAME-X.COM.BR

# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PARA PLAYSTATION: AGORA CHEGOU A SUA VEZ DE DISPUTAR UMA COPA.

## · PLAYSTATION ·

**NOVO! AGORA COM CONTROLE DUAL SHOCK**

**2X R$ 174,50**

**OU 1+ 7X 51,27**

**GRÁTIS: 1 JOGO CLÁSSICO***

**OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS***

**BRINDE: COMPRAS ACIMA DE R$ 150.00 GANHAM EXCLUSIVO CHAVEIRO COM TETRIS.**

### ACESSÓRIOS SAT

| | |
|---|---|
| Controle Básico | R$ 39,90 |
| Controle Original | R$ 69,90 |
| Conversor Japonês | R$ 39,90 |
| Game Shark | R$ 94,90 |
| Volante com Pedal | R$ 129,90 |

### ACESSÓRIOS PSX

| | |
|---|---|
| Controle Dual Shock | R$ 74,90 |
| Controle Arcade | R$ 89,90 |
| Controle Básico | R$ 39,90 |
| Controle Original | R$ 69,90 |
| Game Shark | R$ 94,90 |
| Mega Memory Card | R$ 74,90 |
| Volante Mad Katz | R$ 129,90 |

### ACESSÓRIOS N64

| | |
|---|---|
| Contr. SharkPad Pro | R$ 59,90 |
| Controle Arcade | R$ 89,90 |
| Controle Mad Katz | R$ 44,90 |
| Game Shark | R$ 94,90 |
| Memory Card 1 MB | R$ 49,90 |
| Volante Mad Katz | R$ 129,90 |

## · GAMES SAT ·

**Japonês - 2x R$ 62,45**

**LUTA:**
Dead Or Alive
Real Bout Fatal Fury
King Of Fighters '97
Samurai Shodown 4
Vampire Savior
X-Men vs. Street Fighter
- Jogos de Luta incluem cartão de memória -

**AÇÃO: (2x R$ 49,45)**
Bomberman Fight!
Castlevania: Dracula X
GT 24 (Corrida)
Soukyugurentai
Thunder Force V

Conversor para console americano: R$ 20.00 (c/ jogo)

**Americano - 2x R$ 49,45**

**AÇÃO:**
Burning Rangers
House of the Dead
Resident Evil

**AVENTURA:**
Enemy Zero
Sonic Jam

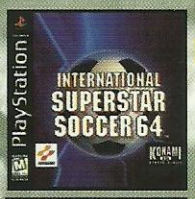
**ESPORTE:**
FIFA Caminho da Copa 98

**LUTA:**
Street Fighter Collection

**RPG:**
Albert Odyssey
Magic Knight Rayearth
Shining Force 3
Panzer Dragoon Saga

**GAMES agora em 2X sem juros**

## · GAMES PSX ·



2X R$ 47,45 cada

**AÇÃO**
- C: Contra Adventure
- Mega Man X4
- Resident Evil 2
- Tomb Raiders 2

**AVENTURA**
- Batman & Robin
- Spice Girls/Spice World

**LUTA**
- Mortal Kombat 4
- Mortal Kombat Trilogy
- Pocket Fighters (Capcom)
- Tekken 3
- X-Men vs. Street Fighter

**ESPORTE**
- FIFA Caminho da Copa 98
- FIFA Copa do Mundo 98
- Fox Sports Soccer 99
- International SuperStar Soccer 98

**ESTRATÉGIA**
- Command & Conquer Retaliation
- Warcraft 2

**RPG**
- Elric
- Breath Of Fire 3
- Final Fantasy 7
- Final Fantasy Tactics
- Grandstream Saga
- Lunar: Silver Star Complete

**SIMULAÇÃO:**
- Gran Turismo
- Road Rash 3D
- The Need F Speed 3
- Turbo Prop Racing (Lancha)

## · SATURN ·

**GRÁTIS 4 GAMES**
Virtua Fighter 2, Daytona USA, Virtua Cop e + 1 Game Clássico

**2X R$ 149,50**

**OU 1+ 6X 49,98**

Preços e ofertas válidos enquanto durar o estoque. Jogos americanos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles importados no sistema NTSC. * Controle Básico, somente para compras efetuadas em conjunto. /** Frete não incluso para consoles avulsos. • Pagamento em mais de 2X somente para cheques. • Consulte relação de clássicos no momento da compra

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTOS JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

**LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA**

GAME 32 BITS

**DIRECTSHOPPING**

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

# Index


4. Dr. Xurros
5. Ranking
6. Cartas
7. Classificados
8. X-Traço
10. GameXPress
12. Rockman e Forte
14. Banjo-Kazooie
18. Panzer Dragoon Saga
20. Chopper Attack
21. Road Rash 3D
22. G Darius
23. Einhänder
24. Tenchu
25. Burning Rangers


## 14. Um dos jogos mais esperados do ano, detonado pela X!

## XFLASH


26. Bio F. R. E. A. K. S.
Elevator Action: Returns
27. Forsaken
Hot Shots Golf
28. Monster Rancher
Off-Road Challenge
29. Quest 64
Vigilante 8


## 30. XFIGHT

MORTAL KOMBAT 4

## 42. Dicas do Capitão Ninja

## 34 XDICAS


Aero Gauge (Nintendo64) ..... 34
Automobile Lamborghini (Nintendo64) ..... 34
Bio F.R.E.A.K.S. (Nintendo64) ..... 34
Bust-A-Move 2: Arcade Edition (Nintendo64) ..... 34
Chameleon Twist (Nintendo64) ..... 35
Elevator Action: Returns (Saturn) ..... 35
Forsaken 64 (Nintendo64) ..... 35
Kobe Bryant in NBA Courtside (Nintendo64) ..... 35
Marvel vs. Capcom: Clash Of Super Heroes (Arcade) ..... 35
Mortal Kombat 4 (Nintendo64) ..... 36
Nascar 98 (PlayStation) ..... 36
NBA In The Zone 98 (Nintendo64) ..... 37
SaGa Frontier (PlayStation) ..... 37
San Francisco Rush: Extreme Racing (Nintendo64) ..... 37
Starcraft (PC) ..... 38
Super Gem Fighter Mini Mix (Arcade) ..... 38
The King Of Fighters 97 (PlayStation) ..... 38
TOCA Touring Car Championship (PC) ..... 38
World Cup 98 (Nintendo64) ..... 38
World Cup 98 (PC) ..... 39
X-Men vs. Street Fighter (Saturn) ..... 39
X-Men vs. Street Fighter EX (PlayStation) ..... 39


## 40 Pro ACTION REPLAY GameShark


Blam! Machine Head (PlayStation) ..... 40
Bust-A-Move 2: Arcade Edition (Nintendo64) ..... 41
Diddy Kong Racing (Nintendo64) ..... 41
GoldenEye 007 (Nintendo64) ..... 41
Legacy Of Kain (PlayStation) ..... 40
Lode Runner: The Legend Returns (PlayStation) ..... 40
Madden NFL 97 (PlayStation) ..... 40
Madden NFL 98 (PlayStation) ..... 40
Major League Baseball 98 (PlayStation) ..... 41
Major League Baseball 99 (PlayStation) ..... 41
March Madness 98 (PlayStation) ..... 41
Marvel Super Heroes (PlayStation) ..... 41
Mass Destruction (PlayStation) ..... 41
Maximum Force (PlayStation) ..... 41
MDK: Murder Death Kill (PlayStation) ..... 41
Mechwarrior 2 (PlayStation) ..... 41
San Francisco Rush: Extreme Racing (Nintendo64) .. 41
Tetris Plus (Saturn) ..... 41
Theme Park (Saturn) ..... 41
Three Dirty Dwarves (Saturn) ..... 41
Tomb Raider (Saturn) ..... 41
Tunnel B1 (Saturn) ..... 41
WCW vs. NWO: World Tour (Nintendo64) ..... 41

# Dr. Xurros

## Ampliando as fronteiras!

É hora de reviver as seções da X! Mesmo sem aumentar o número de páginas, ampliamos as informações das seções: "Ranking", agora com 2 páginas cheias; "X-Traço", com 30 desenhos de leitores; e "X-Fight", retornando com toneladas de golpes.

Continuando a saga pela verdade, o "GameXPress" mostra TUDO sobre o Dreamcast - acabando de vez com as dúvidas sobre o sistema -. Além de revelar outros segredos do mundo dos games.

Pois é, moçada! O único problema é meu espaço diminuir... só NÃO pensem que darei mole aos meus escravos - continuarei dando MUITO trabalho a TODOS e bolando novidades... até mais!

### • X-Aprovado (Luta/Versus/3D)

| | |
|---|---|
| Pitfall | Atari 2600 |
| Adventure | Atari 2600 |
| Alex Kidd in Miracle World | MasterSystem |
| Super Mario Bros 3 | Nintendo |
| Yo! Noid | Nintendo |
| Castle Of Illusion | MegaDrive |
| Sonic The Hedgehog | MegaDrive |
| Toe Jam & Earl | MegaDrive |
| Super Mario World | SuperNES |
| Donkey Kong Country | SuperNES |

Fonte: GAME-X - Jogos inesquecíveis.

### • TOP 10 (Estados Unidos)

| | |
|---|---|
| Gran Turismo: The Real Driving Simulator | PlayStation |
| Tekken 3 | PlayStation |
| Panzer Dragoon Saga | Saturn |
| Tomba! | PlayStation |
| All-Star Baseball 99 | Nintendo64 |
| Einhänder | PlayStation |
| Hot Shots Golf | PlayStation |
| Kobe Bryant in NBA Courtside | Nintendo64 |
| Azure Dreams | PlayStation |
| 1080º Snowboarding | Nintendo64 |

Fonte: Electronic Gaming Monthly - Julho/98

### • TOP 10 (Japão)

| | |
|---|---|
| Madou Senshi Gundam: Giren No Yabau | Saturn |
| Tekken 3 | PlayStation |
| Parasite Eve | PlayStation |
| Sakura Taisen 2 | Saturn |
| Gran Turismo: The Real Driving Simulator | PlayStation |
| G Darius | PlayStation |
| Pro Wrestling Toukon Retsuden 3 | PlayStation |
| Bio Hazard 2 | PlayStation |
| Train De GO! | PlayStation |
| Rebus | PlayStation |

Fonte: Electronic Gaming Monthly - Abril/98


TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

GAME-X

REDAÇÃO
*Editor Executivo*
Darius Roos
*Direção de Arte*
Dawis Roos
*Ilustração*
Eduardo Mendes
*Diagramação*
Dawis Roos
*Produtor Gráfico*
Álvaro Corrêa
*Assistente de Produção*
Íris Viana
Mauricélio F. Paiva
*Pilotos e Textos*
Áthila Rebêlo Roos
Vinicius Rolla Marques
*Scanner*
Edilson Gedo Cavalheiro
Wagner Fernandes Nunes
*Agradecimentos*
Clezia Martins Gomes
Marcelo Barbosa
Rosa Arrais

DEPARTAMENTO COMERCIAL
*Diretor*
Ruy Pereira

ASSINATURAS & NÚMEROS ATRASADOS
Tel.: (011) 887 5408
*Coordenadora*
Luzia Begalli

GAME-X (ISSN 1413-6023)
é uma publicação mensal
da Trama Editorial Ltda.
Administração, Redação,
Assinaturas e Publicidade:
R. Professor Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel.: (011) 885-8879
Fax: (011) 887-3060

NOSSAS PUBLICAÇÕES
GAME-X - Videogames e PC
ESPECIAL GAME-X - Videogames e PC
DRAGÃO BRASIL - RPG e Card Games
SÓ AVENTURAS - Aventuras para RPGs
MÃE, *você e seu filho* - Feminina
GRAVIDEZ *Passo a Passo* - Feminina
GUITAR PLAYER - Musical
YES MAGAZINE - Comportamento GLS

Trama na Internet: e-mail
tramaeditorial@guitarplayer.com.br

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Ilustração capa: Nilson Cardoso

# RANKING

| Jogo | Sistema | Recorde | Jogador | Meses |
|---|---|---|---|---|
| 1080° Snowboarding | Nintendo64 | Contest: 123.625 | Crazy Cow Team | 1 |
| 1080° Snowboarding | Nintendo64 | Crystal Lake: 1'03"16 | Crazy Cow Team | 1 |
| Ace Combat 2 | PlayStation | 10 Medalhas | Vantuir Baltt Ferreira | 3 |
| Ace Combat 2 | PlayStation | Gambit - Total: 0'23"86 | Vantuir Baltt Ferreira | 2 |
| AeroFighters | PlayStation/Saturn | Arcade Mode: 650.380 / Sem Continuar | TRB | 1 |
| AeroFighters | PlayStation/Saturn | Time Trial 1P: 1'25"94 | TRB | 1 |
| AeroFighters | PlayStation/Saturn | Time Trial 2P: 1'19"19 | TRB+Leandro de Souza | 1 |
| Alien 3 | MegaDrive/SuperNES | 2.901.930 | TRB | 1 |
| Animaniacs | SuperNES | 24 'Scenes' | Equipe Power Games | 3 |
| Arrow Flash | MegaDrive | 822.230 | Equipe Power Games | 3 |
| Auto Destruct | PlayStation | 1° Fase: 1'18"79 | Vantuir Baltt Ferreira | 2 |
| Automobile Lamborghini | Nintendo64 | Arcade Basic: 6'14"48 | Eberton Carvalho Gonçalves | 1 |
| Automobile Lamborghini | Nintendo64 | Arcade Pro: 9'32"39 | Super Bateta Games | 3 |
| Automobile Lamborghini | Nintendo64 | 1° Pista - Lap: 0'32"44 | Gouring Weindler | 2 |
| Ayrton Senna's Kart Duel | PlayStation | OOI Matsuda - Lap: 0'21"25 | Equipe Metroid | 4 |
| Beauty and the Beast: Roar of the Beast | Mega | 59.550 | TRB | 1 |
| Beauty and the Beast: The Belle's Quest | Mega | 36.790 | TRB | 1 |
| Battle Arena Toshinden 3 | PlayStation | Best Time: 10'36"26 | Placidio Ferreira da Silva | 2 |
| Captain Commando | SuperNES | 155.710 | Equipe Metroid | 1 |
| Castlevania: Symphony of the Night | PlayStation | T / 402,5% | Humilhation Team | 2 |
| Chameleon Twist | Nintendo64 | Jungle Land: 02'26 | Alpha Games | 1 |
| Chameleon Twist | Nintendo64 | Training 1: 00'08"93 | Alpha Games | 1 |
| Comix Zone | MegaDrive | 6.895.750 | Jackson L. Santos | 1 |
| Contra: Legacy Of War | PlayStation/Saturn | 9.999.999 | TRB | 1 |
| Cool Boarders 1 | PlayStation | Best Time: 0'59"697 | Equipe Metroid | 1 |
| Cool Boarders 2: Killing Session | PlayStation | White Resort - Best Time: 1'17"385 | Humilhation Team | 2 |
| Cool Boarders 2: Killing Session | PlayStation | Contest - Stadium Kicker: 1.390 | Vantuir Baltt Ferreira | 2 |
| Crash Bandicoot 2: Cortex Strike Back | PlayStation | 144% | Equipe Perfect | 5 |
| Croc: Legend Of The Gobbos | PlayStation/Saturn | 100% | Legion Gamers | 2 |
| Cruis'n USA | Nintendo64 | Coast-To-Coast: 18'46"23 | Equipe Power Games | 1 |
| Cruis'n USA | Nintendo64 | Golden Gate Park: 1'27"97 | Dupra MM & GU | 1 |
| Cutthroat Island | MegaDrive/SuperNES | 63.592 | TRB | 1 |
| Darkstalkers 1: Night Warriors | Arcade/PlayStation/Saturn | 1.792.800 | Vantuir Baltt Ferreira | 3 |
| Daytona USA | Saturn | Beginner - Lap: 0'16"03 | Fernando H. M. de Lima | 3 |
| Daytona USA | Saturn | Beginner - Total: 2'15"89 | TRB | 1 |
| Daytona USA: Championship Circuit Edition | Saturn | Three Seven Speedway - Lap: 0'14"59 | TRB | 1 |
| Daytona USA: Championship Circuit Edition | Saturn | Three Seven Speedway - Total: 2'01"85 | TRB | 1 |
| Dead or Alive | PlayStation/Saturn | Time Attack: 01'06"65 | Equipe Droid's | 2 |
| Destruction Derby 2 | PlayStation | Pine Hills Raceway - Lap: 00'22"75 | Humilhation Team | 2 |
| Diddy Kong Racing | Nintendo64 | Ancient Lake - Lap: 00'15"88 | Edmilson Carlos Duarte | 1 |
| Diddy Kong Racing | Nintendo64 | Ancient Lake - Total: 00'50"38 | Alpha Games | 2 |
| Die Hard Arcade | Saturn | Best Time: 0'15"54 / 10 Coins | Super Batata Games | 3 |
| Die Hard Trilogy (Die Hard) | PlayStation/Saturn | 700.109.162 | Equipe Metroid | 1 |
| Donkey Kong Country 1 | SuperNES | 101% / 0:50' | Equipe Power Games | 1 |
| Donkey Kong Country 2 | SuperNES | 102% / 1:29' | Equipe Metroid | 4 |
| Donkey Kong Country 3 | SuperNES | 105% / 1:46' | Equipe Metroid | 5 |
| Doom 64 | Nintendo64 | 1° Fase: 0'45 | Alpha Games | 1 |
| Einhänder | PlayStation | 298.126.560 | Super Batata Games | 4 |
| Extreme-G | Nintendo64 | 1° Pista - Lap: 00'27"35 | Humilhation Team | 2 |
| Extreme-G | Nintendo64 | Shot-Em-Up: 107 | Equipe Mistério | 2 |
| F1 Challenge | Saturn | Neo City 1 - Lap: 0'36"885 | TRB | 1 |
| F1 Challenge | Saturn | Neo City 1 - Total: 5'24"249 | TRB | 1 |
| F1 Pole Position 64 | Nintendo64 | Interlagos - Lap: 0'53"00 | Equipe American Games | 2 |
| Fatal Fury 3 | NeoGeo/PlayStation/Saturn | 1.221.200 | TRB | 1 |
| Fatal Fury: Real Bout | NeoGeo/PlayStation/Saturn | Survival: 207 | Hugo Rafael S. Pompiani | 3 |
| Fatal Fury: Real Bout | NeoGeo/PlayStation/Saturn | 2.397.300 | Hugo Rafael S. Pompiani | 1 |
| Fighting Force | PlayStation/Saturn | 654.000 | Vantuir Baltt Ferreira | 3 |
| Fighting Vipers | Saturn | Arcade Mode: 1'40"37 | TRB | 1 |
| Final Fight | SuperNES | 3.380.973 | Equipe Metroid | 1 |
| Final Fight 3 | SuperNES | 7.100.350 | Equipe Metroid | 1 |
| Formula 1 | PlayStation | Interlagos - Lap: 1'10"732 | Equipe Metroid | 4 |
| Formula 1 | PlayStation | Time Attack: 0'48"073 | Lajota | 5 |
| Formula 1: Championship Edition | PlayStation | Interlagos - Lap: 1'01"911 | Humilhation Team | 2 |
| Formula 1: Championship Edition | PlayStation | Interlagos - Time Attack: 0'46"969 | Jackson L. Santos | 1 |
| F-Zero | SuperNES | Mute City - Lap: 0'20"88 | Equipe Metroid | 1 |
| F-Zero | SuperNES | Mute City - Total: 1'50"96 | Equipe Metroid | 1 |
| GoldenEye 007 | Nintendo64 | Dam: 1'00 / Sem 'Cheats' | Super Batata Games | 1 |
| GoldenEye 007 | Nintendo64 | 20 Fases - Total: 38'10 / Sem 'Cheats' | Thiago Pereira Dualibe | 1 |
| Grand Tour Racing 98 | PlayStation | Moscow Level 1: 1'13"20 | Super Batata Games | 2 |
| Gran Turismo: The Real Driving Simulator | PlayStation | High Speed Ring - Lap: 00'45"942 | Equipe Metroid | 1 |
| Gran Turismo: The Real Driving Simulator | PlayStation | High Speed Ring - Total: 01'36"919 | Equipe Metroid | 1 |
| Indiana Jones: Greatest Adventures | SuperNES | 2.720.400 | Equipe Droid's | 5 |
| Indy 500 | PlayStation | Indianapolis - Lap: 0'32"16 | Equipe Power Games | 1 |
| Indy 500 | PlayStation | Indianapolis - Total: 2'18"26 | Equipe Power Games | 1 |
| International Superstar Soccer 64 | Nintendo64 | Best Scorer: 259 Gols | Marco Antonio Gonçalves Salcio | 1 |
| International Superstar Soccer 64 | Nintendo64 | League L 5: 70 Wins / +910 Gols | Marco Antonio Gonçalves Salcio | 1 |
| Insector X | MegaDrive | 1.796.900 | TRB | 1 |
| Jumping Flash 2 | PlayStation | 1ª Fase - Time Attack: 00'45"416 | Vantuir Baltt Ferreira | 2 |
| Kid Chameleon | MegaDrive | 1.229.791 | TRB | 1 |
| Killer Instinct Gold | Nintendo64 | Training: Completa "Grand Master" | Squadrão Visão Games | 3 |
| Last Bronx | Saturn | 00'30"01 | TRB | 1 |
| Last Bronx | Saturn | Survival: 700.616 | TRB | 1 |
| Mario Kart 64 | Nintendo64 | Luigi Raceway - Lap: 0'26"93 | Equipe Power Games | 1 |
| Mario Kart 64 | Nintendo64 | Luigi Raceway - Total: 1'24"51 | Equipe Droid's | 1 |
| Marvel Super Heroes: War Of Gems | PlayStation/Saturn | 4.666.800 / Sem Continuar | TRB | 1 |
| Marvel Super Heroes: War Of Gems | PlayStation/Saturn | Time Ranking: 0'06"68 | TRB | 1 |
| Megaman 8 | PlayStation/Saturn | 39 'Bolts' | Vantuir Baltt Ferreira | 3 |
| Megaman X4 | PlayStation/Saturn | Todos os Itens | Jaques Dilan Pavan | 2 |
| Metal Slug | PlayStation/Saturn | 9.999.994 | Legion Gamers | 2 |
| Metal Slug | PlayStation/Saturn | Time Attack: 0'42"53 | Equipe American Games | 2 |
| Mercs | MegaDrive | 489.750 | TRB | 1 |
| Moto Racer | PlayStation | Speed Bay - Lap: 0'32"77 | Equipe Droid's | 3 |
| Moto Racer | PlayStation | Speed Bay - Total: 02'34"63 | Equipe American Games | 2 |
| Motor Toon 2 | PlayStation | Toon Village - Lap: 00'47"232 | Equipe Droid's | 1 |
| MRC: Multi Racing Championship | Nintendo64 | Sea Side - Lap: 0'31"460 | Equipe Macula | 5 |
| MRC: Multi Racing Championship | Nintendo64 | Sea Side - Total: 1'35"105 | Equipe Macula | 5 |
| Need For Speed II | PlayStation | Proving Grounds - Lap: 00:41'28" | Stélio Motta | 1 |
| Need For Speed II | PlayStation | Proving Grounds - Total: 01'30"06 | Stélio Motta | 1 |
| Need For Speed III | PlayStation | Hometown - Lap: 01'09"18 | Equipe Mistério | 2 |
| Need For Speed III | PlayStation | Hometown - Total: 02'21"62 | Equipe Mistério | 2 |
| Need For Speed: V-Rally | PlayStation | Indonesia SS1 - Lap: 01'20"46 | Equipe Mistério | 2 |
| Over Blood | PlayStation | 02:37'12" | Equipe American Games | 4 |

| Jogo | Sistema | Recorde | Jogador | Meses |
|---|---|---|---|---|
| Panzer Dragoon 2: Zwei | Saturn | 1.031.670 | Rodrigo Cardoso de Castro | 3 |
| Pitfall 3D: Beyond the Jungle | PlayStation | 70.410 | Equipe Metroid | 1 |
| Porsche Challenge | PlayStation | Stuttgart - Lap: 00'39"4 | Equipe Mistério | 2 |
| Porsche Challenge | PlayStation | Stuttgart - Total: 02'01"5 | Equipe Metroid | 1 |
| Rage Racer | PlayStation | Todos os Troféus | Legions Gamer's | 2 |
| Rage Racer | PlayStation | Mythical Coast - Lap: 0'47"293 | Equipe Droid's | 2 |
| Rage Racer | PlayStation | Mythical Coast - Total: 2'24"418 | Equipe Droid's | 2 |
| Raiden Trad | MegaDrive/PlayStation | 2.079.250 | TRB | 1 |
| Rally Cross | PlayStation | Oasis - Lap: 0'29"96 | Stélio Motta | 1 |
| Rally Cross | PlayStation | Oasis - Total: 2'41"10 | Stélio Motta | 1 |
| Ray Tracers | PlayStation | Circuit - Lap: 00'50"46 | Equipe Droid's | 2 |
| Ray Tracers | PlayStation | Circuit - Total: 2'35"49 | Equipe Droid's | 2 |
| Resident Evil 1 | PlayStation/Saturn | T / 0:16'08" / 05 'Saves' | Equipe Power Games | 3 |
| Resident Evil 2 | PlayStation | T / Claire B / 1:50'17" / Sem Gravar | Super Batata Games | 4 |
| Resident Evil 2 | PlayStation | T / Leon A / 0:29'32" / Sem Gravar | Humilhation Team | 2 |
| Resident Evil 1: Director's Cut | PlayStation | T / 0:54'00" / Sem Gravar | Dupra MM & GU | 1 |
| Ridge Racer | PlayStation | Lap: 0'37"033 | Equipe Metroid | 1 |
| Ridge Racer Revolution | PlayStation | Lap: 0'38"100 | Humilhation Team | 2 |
| Ridge Racer Revolution | PlayStation | Total: 2'12"890 | Equipe American Games | 2 |
| Road Rash | 3DO/PlayStation/Saturn | The City: 02'24"11 | Equipe Metroid | 1 |
| Road Rash 2 | MegaDrive | Alaska: 01'53"5 | TRB | 1 |
| Running High | PlayStation | Marqui Town: 02'36"566 | Jackson L. Santos | 1 |
| Samurai Showdown 1 | NeoGeo/PlayStation/Saturn | 1.416.280 / Sem Continuar | Hugo Rafael S. Pompiani | 1 |
| Samurai Showdown 2 | NeoGeo/PlayStation/Saturn | 348.570 / Sem Continuar | Hugo Rafael S. Pompiani | 1 |
| Samurai Showdown 4 Special | PlayStation | Best Time: 2'25"74 | Dupra MM & GU | 1 |
| San Francisco Rush: Extreme Racing | Nintendo64 | Track 1 - Lap: 1'04"17 | Fernando Moritz dos Santos | 2 |
| Saturn Bomberman | Saturn | Master Game: 305.130 | TRB | 1 |
| Sea Bass Fishing 2 | PlayStation | Official/S. Classic - 1 Peixe: 14,7 Kg | Equipe Mistério | 2 |
| Sea Bass Fishing 2 | PlayStation | Official/S. Classic - 5 Peixes: 64,7 Kg | Equipe Mistério | 2 |
| Scorcher | PlayStation/Saturn | The Dump - Lap: 0'12"02 | TRB | 1 |
| Scorcher | PlayStation/Saturn | The Dump - Total: 0'56"56 | TRB | 1 |
| Sega Rally Championship | Saturn | Arcade Mode: 3'18"55 | Super Batata Games | 3 |
| Sega Rally Championship | Saturn | Desert - Lap: 0'49"93 | TRB | 1 |
| Sega Rally Championship | Saturn | Desert - Total: 2'33"14 | TRB | 1 |
| Sega Touring Car Championship | Saturn | Country Circuit - Lap: 0'23"273 | TRB | 1 |
| Sega Touring Car Championship | Saturn | Country Circuit - Total: 2'00"334 | TRB | 1 |
| Skull Fang | Saturn | 7.665.400 / Sem Continuar | TRB | 1 |
| Sonic Jam | Saturn | Total: 7'07"74 | TRB | 1 |
| Sonic R | Saturn | Resort Island - Lap: 0'16"40 | Legion Gamers | 2 |
| Sonic R | Saturn | Resort Island - Total: 0'51"82 | Legion Gamers | 2 |
| Sonic Spinball | MegaDrive | 104.855.500 | TRB | 1 |
| Soul Blade | PlayStation | Best Time: 0'03"16 | Equipe Droid's | 1 |
| Speed Racer | PlayStation | S Course - Lap: 00'26"02 | Equipe Mistério | 2 |
| Star Fox 64 | Nintendo64 | 1.958 | Adalberto Lachowicz | 2 |
| Star Fox | SuperNES | 70.000 | Glauber Regis da Costa | 4 |
| Star Gladiator | PlayStation | Best Time: 02'08"85 | Equipe American Games | 2 |
| Star Wars: Masters of Teräs Käsi | PlayStation | Survival: 10 'Wins' / 02'09"01 | Jackson L. Santos | 1 |
| Star Wars: Return of the Jedi | SuperNES | 91.100 | TRB | 1 |
| Star Wars: Shadows of the Empire | Nintendo64 | Total: 0:53'39 | Equipe Metroid | 1 |
| Steep Slope Sliders | Saturn | Extreme 0: 00'42"93 | Legion Gamers | 2 |
| Street Fighter 2 Turbo | SuperNES | 679.200 / Sem Continuar | Equipe Power Games | 3 |
| Street Fighter Alpha 1 | PlayStation/Saturn | 2.881.100 / Sem Continuar | Hugo Rafael S. Pompiani | 1 |
| Street Fighter Alpha 2 | PlayStation/Saturn/SuperNES | 9.499.300 / Sem Continuar | Jaques Dilan Pavan | 2 |
| Street Fighter Alpha 2 | PlayStation/Saturn/SuperNES | Survival / 01'29"73 | Leandro de Goes Maciel | 3 |
| Street Fighter Alpha 2 Dash | PlayStation | 7.140.200 / Sem Continuar | Humilhation Team | 2 |
| Street Fighter Alpha 2 Dash | PlayStation | Survival / 01'06"71 | TRB | 1 |
| Street Fighter EX Plus Alpha | PlayStation | 5.293.100 / Sem Continuar | Humilhation Team | 2 |
| Street Fighter EX Plus Alpha | PlayStation | Survival / 99 Lutas | Jaques Dilan Pavan | 2 |
| Street Fighter EX Plus Alpha | PlayStation | Time Attack - 00'00"21 | Humilhation Team | 2 |
| Stunt Race FX | SuperNES | Easy Ride: 1'24"08 | Humilhation Team | 2 |
| Super Contra 3 | SuperNES | 9.999.999 | Super Bateta Games | 3 |
| Superman | MegaDrive | 1.725.400 | TRB | 1 |
| Super Mario 64 | Nintendo64 | Footrace with Koopa the Quick: 0'18"1 | Edmilson Carlos Duarte | 1 |
| Super Mario 64 | Nintendo64 | T / 120 ★ / 2093 moedas | Nemer J. Marques Fénotela | 3 |
| Super Mario Kart | SuperNES | Mario Circuit 1 - Lap: 0'08"89 | Super Bateta Games | 4 |
| Super Mario Kart | SuperNES | Mario Circuit 1 - Total: 00'53"50 | Humilhation Team | 2 |
| Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars | SuperNES | Game - 37.204.470 | Seguidores do Dr. Xurros | 5 |
| Super Monaco GP 2 | MegaDrive | Interlagos - Lap: 0'46"94 | Equipe Power Games | 3 |
| Super Street Fighter 2 | MegaDrive | Score Challenge: 73.200 | TRB | 1 |
| Super Street Fighter 2 | MegaDrive/SuperNES | Time Challenge: 0'09"715 | Equipe Power Games | 3 |
| Super Street Fighter 2 Turbo | 3DO/PlayStation/Saturn | 1.481.300 / Sem Continuar | Hugo Rafael S. Pompiani | 1 |
| Tekken 2 | PlayStation | Survival / 999 lutas | Jaques Dilan Pavan | 2 |
| Tekken 2 | PlayStation | Time Attack / 00'01"63 | Humilhation Team | 2 |
| Tekken 3 | PlayStation | Tekken Force: 142.800 | Equipe American Games | 2 |
| Tekken 3 | PlayStation | Time Attack: 1'00"05 | Dupra MM & GU | 1 |
| Tekken 3 | PlayStation | Survival: 203 'Wins' | Rafael Rodrigo Bueno | 1 |
| Test Drive Off Road | PlayStation | Country Road - Lap: 00'23"50 | Equipe Mistério | 2 |
| Test Drive Off Road | PlayStation | Country Road - Total: 01'19"50 | Equipe Mistério | 2 |
| The King of Fighters 96 | PlayStation/Saturn | 1.205.400 | Dupra MM & GU | 1 |
| The King of Fighters 96 | PlayStation/Saturn | Survivor: 05'13"10 | Dupra MM & GU | 1 |
| Tomb Raider 2: Starring Lara Croft | PlayStation | Lara's Home / 0:59"2 | Jackson L. Santos | 1 |
| Top Gear Rally | Nintendo64 | Coastline - Lap: 1'09"62 | Equipe Metroid | 4 |
| Top Gear Rally | Nintendo64 | Coastline - Total: 03'34"65 | Equipe Metroid | 4 |
| Top Gear | SuperNES | Las Vegas - Total: 1'00"50 | Equipe Power Games | 3 |
| Turok: Dinosaur Hunter | Nintendo64 | Time Challenge: 3'15"00 | Equipe American Games | 2 |
| Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time | SuperNES | T / 0:24'37" | Equipe Power Games | 1 |
| Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time | SuperNES | Big Apple / 0:00'33"87 | Equipe Power Games | 1 |
| Virtua Cop | Saturn | 10.614.300 | TRB | 1 |
| Virtua Cop 2 | Saturn | 14.038.000 | TRB | 1 |
| Virtua Fighter 2 | Saturn | Arcade Mode: 7'52"04 | TRB | 1 |
| Virtua Racing | MegaDrive/Saturn | Beginner - Lap: 0'37"93 | TRB | 1 |
| Virtua Racing | MegaDrive/Saturn | Beginner - Total: 3'12"58 | TRB | 1 |
| V.R. Troopers | MegaDrive | 179.500 | TRB | 1 |
| Wave Race 64: Kawasaki Jet Ski | Nintendo64 | Dolphin Park (Stunt) - 27.190 | Fabiano P. Espinola | 1 |
| Wave Race 64: Kawasaki Jet Ski | Nintendo64 | Sunny Beach - Lap: 0'18"190 | Equipe Droid's | 1 |
| Wave Race 64: Kawasaki Jet Ski | Nintendo64 | Sunny Beach - Total: 0'59"352 | Equipe Droid's | 1 |
| Wipe Out XL | PlayStation | Talon's Reach - Lap: 0'18"6 | Equipe Droid's | 2 |
| Wipe Out XL | PlayStation | Talon's Reach - Total: 1'38"7 | Equipe Droid's | 2 |
| X-Men vs. Street Fighter | Saturn | 5.618.600 | Equipe Duro na Queda | 1 |
| X-Men vs. Street Fighter EX | PlayStation | 9.999.990 | Vantuir Baltt Ferreira | 2 |
| X-Men vs. Street Fighter EX | PlayStation | Survival: 23 lutas | Vantuir Baltt Ferreira | 2 |
| Zea Power Rangers Pinball | PlayStation | 33.782.355.000 | Equipe Droid's | 1 |

## ATENÇÃO

Para entrar no 'Ranking' do X mande uma foto ou fita de video-cassete com o resultado e: Tire fotos desligando as luzes do local e NÃO usar 'Flash'. Nos jogos de corrida só vale a 1ª pista. No entanto, nos jogos de F1, vale Interlagos. Coloque junto com o recorde seu nome, idade, jogo, modo, pista, pontuação, etc. Recordes com pontuação máxima ficarão por 3 meses, enquanto os outros ficarão 6 meses se permanecerem imbatíveis. NÃO entrarão recordes apenas 'Terminados' ou usando continues (no caso dos jogos de luta/versus).

# CARTAS

Paul Mito, nosso carteiro malandro, passou o maior sufoco durante todo o mês: fugiu de cachorros loucos, paquerou as gatinhas, desafiou os X-Pilotos em centenas de partidas de futebol e, no final, como sempre, descolou um espaço na agenda pra responder às dúvidas da moçada.

## RECORDES FALSOS?

**E aí, X-caganeiras? Meu recorde no Star Fox 64 é 1.780 e NÃO acredito que o leitor Adalberto Lachowicz tenha feito 1.958:**
**1) Existem provas do recorde?**
**2) Por que as fotos NÃO são publicadas?**

***Milo Akistar Pereira***
***São José dos Campos - SP***

**X -** Que negócio é esse de caganeira? Todo mundo aqui usa fralda descartável e passa talco nas dobrinhas. Agora, sobre os recordes:
*1)* Os recordes publicados são de verdade - TODOS são comprovadas por fotos ou fitas de vídeo-cassete.
*2)* Só NÃO publicamos as fotos por motivos de espaço. Tá tudo apertado!

## CARTUCHO DE RAM?

**Quero dar um chute no fígado dos X-pilotos e mandar beijos e safadezas para a gostosona da Nataxa Croft. Também gostaria que me tirassem umas dúvidas sobre o cartucho de RAM do Saturn:**
**1) O que é RAM?**
**2) Onde encontro os cartuchos?**
**3) Existem quantos modelos?**

***Samuel Rosa da Silva***
***Rio de Janeiro - RJ***

**X -** Quase TODOS desviaram de seu chute - só o Trabuco que tá meio velhinho NÃO conseguiu. Sobre as safadezas na Nataxa, saiba que o Dr. Xurros NÃO ficou contente e contratou uns capangas pra pegá-lo na porta da escola... ugh!
*1)* RAM é 'Memória de Acesso Randômico' que, simplificando MUITO, é uma memória utilizada pra armazenar informações usadas rapidamente pelo jogo.
*2)* Procure em locadoras grandes ou naquelas que importam produtos do Japão.
*3)* Hummm! Oficialmente há 2 tipos: de 1 mega (SNK) e de 4 mega (Capcom). No entanto há versões piratas vendidas em camelôs e lojas 'safadas'... só que usar cartuchos de RAM piratas no console é arriscado!

## CADÊ O N64DD?

**Tudo quanto é revista falou sobre o N64DD pra 'turbinar' o N64 e, no final, parece que tudo foi esquecido! O que está acontecendo?**

***Alfredo Porto Resende***
***São Paulo - SP***

**X -** Alfredo, o lançamento do N64DD já foi adiado 4 vezes e, conforme as últimas informações da Nintendo, NÃO há data para seu lançamento. Nada foi confirmado mas, segundo boatos, o aparelho NÃO será mais lançado.

## DREAMCAST

**Tenho dúvidas sobre o Dreamcast:**
**1) O console tem 64 ou 128-Bit?**
**2) O controle tem só 1 direcional analógico?**
**3) Quantos polígonos pode gerar?**

***Jonas Coutinho Júnior***
***Brasília - DF***

**X -** Pra matar suas dúvidas e ter certeza da verdade sua única saída é a X:
*1)* O cérebro da máquina, SH-4, é 64-Bit RISC.
*2)* Por enquanto, sim! No entanto, até o lançamento, pode haver modificações no visual e acessórios.
*3)* Pode gerar 3.000.000 de polígonos.

## DESENHOS?

**Mandei um desenho INCRÍVEL do Homem-Aranha com o Venon - MUITO melhor que o dos outros leitores. Só que NÃO o vi publicado na X e NÃO pude concorrer ao Nintendo64. Qual é a de vocês?**

***Washington Ellyseu Maia***
***Recife - PE***

**X -** Calma aí, Washington! Na edição NÃO há espaço pra TODOS que chegam à redação - e olha que 24 desenhos é bem mais que o visto em qualquer outra revista.
Pois é, malandro, acontece que seu desenho deixou de ser publicado por outro motivo: trata-se de uma cópia (xerox colorida, pra falar a verdade) de uma capa de revista em quadrinhos da própria Marvel. Logo, se fossemos premiar alguém pela arte, seria o desenhista lá dos EUA.
Então, malandros de plantão, fiquem sabendo que a X deixará fora da disputa TODOS os desenhos que NÃO forem dos próprios leitores. Sejam menos preguiçosos e ponham a imaginação pra trabalhar.

## M2?

**Sou uma fã do console 3DO e queria saber como andam as coisas pelo lado do M2, o videogame que traria a nova geração do 3DO. Gostaria de saber o que a Panassonic está fazendo.**

***Fabiana Helenice Rabelo***
***Curitiba - PR***

**X -** É, Fabi, o console 3DO deixou uma legião de fãs mas, apesar de ter comprado o projeto do M2 por 100 milhões de dólares, a Panassonic NÃO deverá lançar um novo videogame com o sistema. Por enquanto, o tal M2 está sendo desenvolvido para fins educacionais - e talvez NUNCA seja lançado no mercado.

## DICAS POR TELEFONE

**E aí, X-trábicos! Gostaria de saber como faço pra obter dicas por telefone dos consoles da Nintendo, Sega e Sony.**

***Carlos Santana Terra Nova***
***Belo Horizonte - MG***

**X -** Bom, a Sony NÃO lançou o console no país e, portanto, NÃO possui esse seviço. Entretanto, pra descolar truques maneiros para os consoles da Nintendo e Sega, ligue:
Nintendo Power Line: (011) 814-8505
Sega Tec Toy Hot Line: (011) 861-3533

## FECHEI UM NEGÓCIO!

**Brigadão, X! Graças aos 'Classificados' da revista comprei um Nintendo64 e NÃO preciso mais alugá-lo na locadora.**

***Valesca Binotti Guian***
***Porto Seguro - BA***

**X -** Parabéns, gatinha! Desejamos felicidades à você e pedimos desculpas ao dono da locadora que perdeu as locações do aparelho... He! He! He!


**Agradecimentos**

A equipe da X agradece a TODOS pelas milhares de cartas e "presentes exóticos" que chegam todos os meses... ficamos MUITO felizes pela participação e sentimos NÃO poder atender a TODOS.


**E aí, mano?**

X-termine as dores de cabeça! Mande cartas, reclamações, sugestões, dúvidas, chocolates, casquinhas de ferida, dentes de ouro, carrapatos, pulgas, fios de cabelo tingido... bagunce a galera X e divirta-se com a revista mais quente do Brasil!

# Classificados

**Vendo.** SuperNES, 1 Super GameBoy (adaptador), 5 jogos.
Junior (011) 43305485 / São Bernardo Do Campo - SP
**luizfaias@uol.com.br**

**Vendo.** Nintendo64, 1 controle. R$ 280,00.
Eduardo Vinicius (011) 4583548 / São Bernardo do Campo - SP
**mithio@uol.com.br**

**Troco.** Jogos p/ Nintendo64: Extreme-G, Super Mario 64.
Renato Silva Neves (019) 4581557 / Santa Bárbara D'Oeste - SP
**addicted@dglnet.com.br**

**Vendo.** Nintendo64, 2 controles, 1 Controller Pak (Memory Card), 1 Rumble Pak, 3 fitas. R$ 550.
Luiz Eduardo Bettega
**wolf@revolta.com.br**

**Vendo.** 14 jogos p/ MegaDrive.
Antonio Carlos Cruz
**tucal@e-net.com.br**

**Vendo.** Jogo de Nintendo64: Wave Race 64: Kawasaki Challenge, Pilotwings 64. Aceito troca por WCW vs NWO: World Tour.
**rafaelanjos@openlink.com.br**

**Vendo.** MegaDrive, 3 controles (1 normal; 2 com 6 botões), 8 jogos. Aceito troca por PlayStation c/ 1 controle, 1 CD.
Bruno Christian (061) 3475139 / 2730070
**fac@brnet.com.br**

**Vendo.** Mega Drive, 3 controles, 1 jogo. R$ 140. Aceito troca por jogos p/ Nintendo 64.
João Geraldo (019) 4651505
**qi@acia.com.br**

**Vendo.** MegaDrive, 2 controles ( 1 normal; 1 com 6 botões), 14 jogos. R$ 350.
Gustavo Sousa (011) 8299866 / São Paulo - SP
**gustavo@wm.com.br**

**Vendo.** Jogo: Tunnel B1 p/ Playstation. R$ 50.
Gustavo Sousa (011) 8299866 / São Paulo - SP
**gustavo@wm.com.br**

**Vendo.** Saturn, 2 controles, 1 pistola, 7 jogos. R$ 700.
Thiago (021) 2702350 / Rio de Janeiro - RJ
**bru@ccard.com.br**

**Vendo.** NeoGeo, 2 controles, 2 fitas. R$ 220.
Thiago (021) 2702350 / Rio de Janeiro - RJ
**bru@ccard.com.br**

**Vendo.** SuperNES, 28 jogos (R$ 35 cada).
Gil Lucena de Paula Afonso (068) 2244746 / Rio Branco - AC
**lucena@mdnet.com.br**

**Vendo.** NeoGeoCD, 2 controles, 4 jogos. R$ 250. Aceito troca por outro videogame.
Cleber (011) 4545989 / Santo André - SP
**joao.roberto@mandic.com.br**

**Vendo.** Jogos p/ Nintendo64: Bomberman 64, Diddy Kong Racing, Snowboard Kids, Super Mario 64, Yoshi's Story. Aceito troca.
Cleber (011) 4545989 / Santo André - SP
**joao.roberto@mandic.com.br**

**Vendo.** Volante c/ pedal p/ Nintendo64. Aceito troca.
Cleber (011) 4545989 / Santo André - SP
**joao.roberto@mandic.com.br**

**Troco.** SuperNES, 2 controles, vários jogos por Saturno ou PlayStation.
Sandro (011) 8344818
**vagsan@sit.com.br**

**Vendo.** Jogos p Nintendo64: Star Fox 64, Super Mario 64 (R$ 80 cada).
Axel Giorni
**axelbg@canal-1.com.br**

**Vendo.** SuperNES, 1 controle, 1 adaptador, 13 jogos. Aceito troca.
Daniel (045) 5221453
**japan@foznet.com.br**

**Vendo.** Acessórios, 1 jogos p/ MegaDrive. Aceito troca.
Daniel (045) 5221453
**japan@foznet.com.br**

**Vendo.** Saturn, 1 controle, 7 jogos. R$ 250. Aceito troca.
Cleber (011) 4545989 / Santo André - SP
**joao.roberto@mandic.com.br**

**Vendo.** Saturn, destravado, 1 cartucho de 4MB RAM, 2 controles, 8 jogos. R$ 250.
Elmo Medeiros (084) 9823087 / Natal - RN

**Vendo.** Jogos p/ PlayStation: Gradius Deluxe Pack, Parodius Wars, Porsche Challenge, The Crow (R$ 7 cada).
Paulo Henrique (067) 4212217 / Dourados - MS

**Troco.** Jogos p/ Saturn: Black Fire, Nights: Into Dreams, Sega Touring Car Championship.
Rudnei / Guaíba - RS
Rua C2, 114, Cohab, CEP 92500-000

**Troco.** Jogo p/ Saturn: Worldwide Soccer.
Luciano Barbosa Silva (061) 3852326 / Gama - DF

**Vendo.** SuperNES, 2 controles, 14 jogos. R$ 250.
Marcio (011) 2067405 / São Paulo - SP

**Vendo.** Nintendo64, 1 controle. R$ 200.
Luis Fernando (011) 4601165 / Mogi das Cruzes - SP

**Vendo.** SuperNES, 2 controles, 5 jogos. R$ 100.
Bruno (021) 5679497 / Rio de Janeiro - RJ

**Troco.** Jogo p/ Nintendo64: Aerofighters Assault.
Esequiel Júnior (011) 55151150 / São Paulo - SP

**Vendo.** Nintendo64, 1 controle, 3 jogos. R$ 380.
Rafael (011) 8359858 / São Paulo - SP

**Vendo.** MasterSystem, 2 controles (1 normal; 1 turbo), 3 jogos (1 embutido). R$ 70.
Luis Fernando da Rosa (035) 4341601 / Itapeva - MG

**Compro.** PlayStation, 2 controles. R$ 230. Pagamento facilitado.
Fábio Eugênio de Lima / Várzea Paulista - SP
Rua Embú, 410, CEP 13220-000

**Clube.** Gamemaster / Campos do Jordão - SP
Serviços: carteira de associado, jornal, dicas, sorteio de jogos.
Sistemas: GameBoy, Nintendo, SuperNES, Nintendo64, MasterSystem, MegaDrive, PlayStation.
Requesitos: Enviar envelope selado p/ resposta.
Caixa Postal 343, CEP 12460-000

**Clube.** Nintendo Total / Rio de Janeiro - RJ
Serviços: equipe, jornal, dicas, recordes nacionais e estrangeiros.
Sistemas: GameBoy, Nintendo, SuperNES, Nintendo64.
Requesitos: Enviar envelope selado p/ resposta.
Rua Teixeira de Melo, 42, apto 202, CEP 22410-010

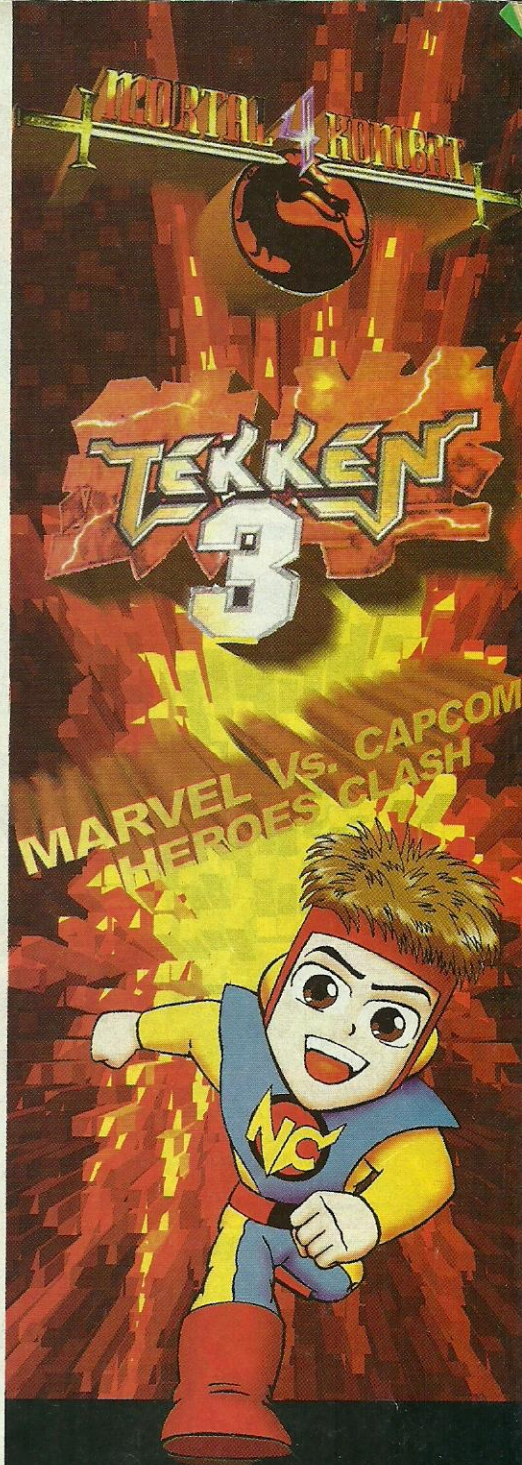
**Desafio.** TODOS os leitores a fazerem desenhos para a seção X-Traço. A tarefa é desenhar jogos nos estilos: aventura, ação, RPG.
Thiago Bryant Millo Gino / São Paulo - SP

**Desafio.** TODOS os leitores a fazerem recordes para Nintendo64, Saturn, PlayStation para a seção Ranking.
Marcelo Alcunha Mendes Santíssimo / Teresina - PI

**Atenção.** A revista NÃO se responsabiliza pelos negócios dessa seção. Caso seja menor de idade, fale com um responsável antes de fechar um acordo. NÃO se esqueça de colocar o prefixo (DDD) do telefone, o endereço completo, nome, e-mail... tudo legível!

• Para anunciar nos 'Classificados' e realizar seus negócios, escreva ou envie e-mails pra galera da X:

**game-x@game-x.com.br**


• Aceitamos todos os cartões de crédito
• Entregas com MOTOQUEIRO na grande São Paulo
• Temos todas as marcas de Games e Arcades
• Despachamos, via Sedex, para todo o Brasil

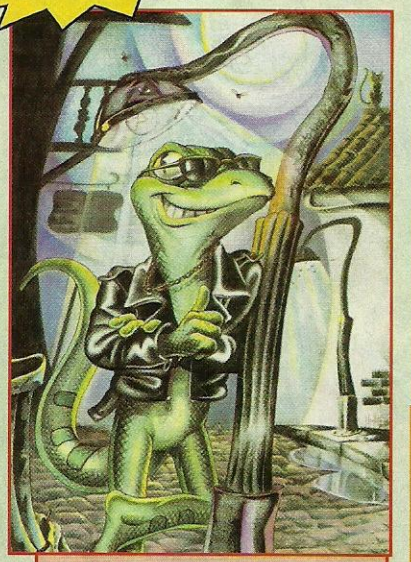
IMPORTADORA NC
games & arcades
Fone:(011) 6971-2457
(011) 267-2706
Fax/fone:(011) 6959-1157

# XTRAÇO

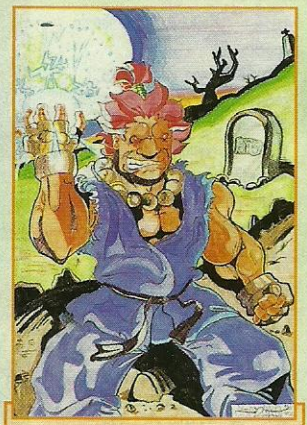
Nataxa Croft

**PREMIADO**

O desenho premiado leva pra casa um Nintendo64 novo.
Cortesia da NC GAMES - a fornecedora oficial de jogos para a X.



Gex, o lagarto malandrão, faz pinta de galã sob as luzes da cidade... ele tá sorrindo porque acabou de descolar um Nintendo64 ao seu criador... Yesss!
*Humberto José*
*Governador Valadares - MG*



Hummm! Parece que Ryu também foi uma vítima do fatal Akuma... agora quem é que vai encarar o lutador com cabelos estranhos e cara feia?
*Sergio Nascimento Grecco*
*São Paulo - SP*

Pelo jeito a galera está mesmo caindo de paulada em X-Men vs. Street Fighter - agora são Akuma e Wolverine que se desentendem e saem na mão.
*Tiago Moraes*
*Joinville - SC*

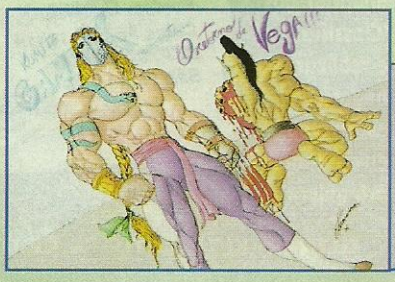
Mario, Sonic e Crash juntos? Já imaginaram os estragos que fariam a seus inimigos... essa turma NÃO é brincadeira!
*Antônio (Equipe PSX)*
*Recife - PE*

Shang Tsung (Mortal Kombat) virou um dos maiores assassinos do pedaço desde seu rejuvenescimento... o safado pode se transformar em qualquer um de seus inimigos e ainda suga a alma de suas probres vítimas fatais!
*Emmerson Pinheiro Xavier*
*Fortaleza - CE*

Megaman X, conhecido como Rockman X no Japão, dá uma aquecida em seu Mega Buster e prepara-se pra enfrentar outra penca de inimigos espalhados pelas páginas da X... lá vem a galera do mal!
*William Coelho Fulgencio*
*São José dos Campos - SP*

Ryu vs. Shuma Gorath chegam direto das pancadarias de X-Men vs. Street Fighter para as páginas da X... pelo jeito vai rolar MUITA porrada e "Combo" pela redação e cabeças vão rolar pelo chão... Ai! Ui! Que violência!
*Júlio César Santana de Amorim*
*Goiatuba - GO*

Quem é que vai encarar a força mística de Yun (Street Fighter). Se sozinho o cara já é o maior espancador do pedaço, imaginem quando se junta a seu companheiro nervosinho... fica PAULEIRA pura e os inimigos só tem a reclamar... haja magia pra encarar esse malandro!
*Ronderson Santos Fonseca*
*Rio Claro - RJ*



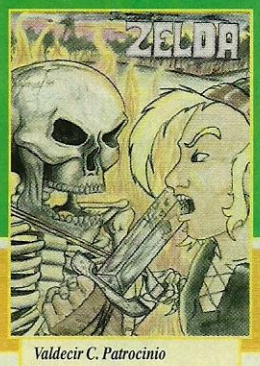
Vega vs. Goro (Street Fighter vs. Mortal Kombat) - já pensou nas fabricantes se juntando pra criar um "crossover" desses jogos... DEMAIS!
*Francisco Alexandre L. Batista*
*Ubatuba - SP*

Sean, o brasileiro que estreou em Street Fighter 3, prepara-se pra mais um duelo nas páginas quentes que o aguardam na X!
*Marcio Viagnoli de Lima*
*Rio Grande - RS*

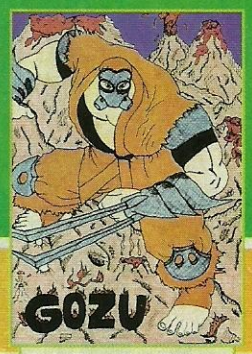
X + Leitores = 30 desenhos! Pois é, gente, agora mostramos 3 dezenas de artes dos Xmaníacos... e ainda descolamos 1 Nintendo 64 novinho para o melhor desenho conforme a opinião da galera da redação... eta!

*Genilson Rogério Lucas*
*Patolina - PR*

*Thômas dos Santos*
*Piçarras - SC*

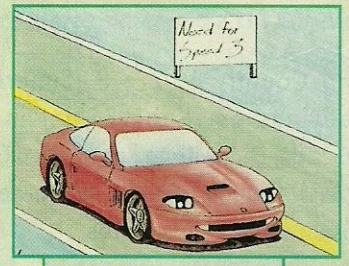



*Valdecir C. Patrocinio*
*Vitória - ES*



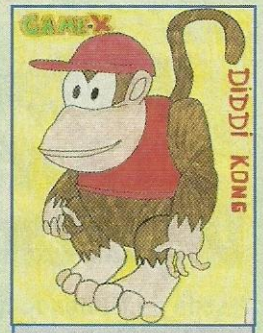

*Jonhy Clayton Neves Ciriaco*
*São Vicente - SP*

*Cesar Nascimento Grecco*
*São Paulo - SP*



*Marcos Hiroyuki Nakasone*
*Santo André - SP*

*Ronilson Alan de Oliveira*
*Atibaia - SP*




*Marcelo Bertholdt Aymene*
*Cachoeirinha - RS*

*Francisco Alexandre L. Batista*
*Ubatuba - SP*

*Orlando Alves do Nascimento*
*São Paulo - SP*

*Genaro Luigi Zandonai*
*Sapucaia do Sul - RS*

*Júlio César Santana de Amorim*
*Goiatuba - GO*

*Tiago Moraes*
*Joinville - SC*

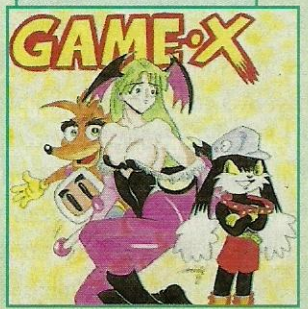
*Eduardo Schiffer Fernandes*
*Rio de Janeiro - RJ*

*Marcio Alves da Silva*
*São Paulo - SP*

*Sergio Nascimento Grecco*
*São Paulo - SP*

*Antônio Marques de Medeiros*
*Ceilândia - DF*

*Marcio Zamini*
*Bauru - SP*




*Antônio Marques de Medeiros*
*Ceilândia - DF*

*Sandro Reis*
*Rio de Janeiro - RJ*

# GAME PRESS

Pra comprovar a verdade - que está na X - nosso agente secreto foi aos confins da Internet e documentos oficiais das empresas envolvidas com o Dreamcast e traz a verdade sobre a quantidade de "Bit" do console... aliás, MUITO mal explicada pela Sega.

Agente-X

## Nintendo: Novos Departamentos

A sede da Nintendo norte-americana, na cidade de Redmond, estado de Washington, está criando um novo departamento responsável exclusivamente pela produção de jogos desenvolvidos junto à outras "Softhouses" (chamado Nintendo Software Technology Company). Pra integrar a equipe do novo setor estão sendo contratados profissionais graduados no DigiPen Institute of Technology - uma espécie de universidade de ponta especializada em tecnologia de games e aplicativos.

Só pra lembrar o quanto isso é bom, vai uma lista com alguns jogos feitos desse modo: Star Fox, Pilotwings, Super Mario RPG: Legend Of The Seven Stars, Donkey Kong Country 1, 2 e 3 (SuperNES); Pilotwings 64, Kobe Bryant in NBA Courtside, Diddy Kong Racing, Ken Griffey Jr. Major League Baseball, Banjo-Kazooie (N64)... entre vários outros.

## N64DD: Vida ou Morte?

Ele já foi chamado 64DD, Disk Drive, Bulkie Drive e N64DD... mas agora parece estar sendo chamado para a linha a fuzilamento. Isso porque, segundo vários correspondentes de revistas americanas e 2 jornalistas do Japão, o aparelho NÃO será mais lançado pela Nintendo.

Pois é, galera, segundo esse pessoal - geralmente MUITO bem informado - a Nintendo está largando o projeto de lado e cuidará apenas dos lançamentos para N64 e do novo projeto de console da empresa (que ainda deve demorar pra ser lançado).

Bom, ainda NÃO há nenhuma afirmativa disso pela própria Nintendo mas, se o mercado japonês continuar respondendo mal aos investimentos da Nintendo, o aparelho NÃO será lançado. Só pra lembrar, em fevereiro Howard Lincoln disse que a empresa só tinha previsão de lançamento do N64DD caso fossem vendidos mais de 7 milhões de N64 no Japão - até agora são menos de 4 milhões.

## Nintendo: um novo console!

O presidente da Nintendo nos EUA, Howard Lincoln, confirmou que a grande "N" está desenvolvendo um novo console em conjunto com a empresa "ArtX" - instalada no Vale do Silício, estado da Califórnia. O comunicado se deu através de uma entrevista à rede de televisão CNN, acabando com as suspeitas já levantadas a meses atrás.

A ArtX foi fundada a pouco mais de 2 anos por ex-funcionários da SGI que estavam diretamente ligados ao projeto do N64 e, segundo a Nintendo, a ArtX possui os melhores engenheiros em gráficos 3D do mundo.

Pois é, junto com a Nintendo e a ArtX, também continua a Silicon Graphics no apoio e, acreditem se quiser, pode estar entrando a Microsoft - numa parceria semelhante a feita com o Dreamcast - só que com tecnologia mais avançada.

Até agora o nome do projeto é conhecido como "Nintendo 2000" mas, conforme ocorrido com o "Projeto Reality" (que deu no Nintendo64), o nome deve ser poderá ser totalmente diferente.

***Obs.: A data especulada para o lançamento do aparelho é dezembro de 2000 no Japão.***

## ERRAMOS

- **Tivemos apenas alguns pequenos erros de português e só (no entanto, seria mais orgulhoso dizer que nem isso tínhamos errado... mas tudo bem).**
- **Por mancada da gráfica, 5% das revistas distribuídas por todo o Brasil saíram com páginas trocadas. Pedimos pra que os leitores prejudicados entrem em contato com a Trama Editorial Ltda. pra solucionar o problema.**

# Dreamcast nos Arcades

A Sega anunciou que uma de suas divisões está produzindo uma versão do Dreamcast para arcades. Segundo a empresa, com a nova máquina é possível reduzir os custos dos fliperamas em até 4 vezes e ainda gerar 25% mais polígonos que as versões com o poderoso Model 3. Caso o projeto prossiga com sucesso as conversões dos arcades para os console caseiro poderão ser quase imediatas (em questão de dias) e NÃO haverá perdas de qualidade nos jogos... Yesss!

# Na cama com o Dreamcast

Pra deixar os Xmaníacos mais íntimos ao console de 64-Bits da Sega relatamos algumas informações básicas sobre o aparelho:

- Dreamcast é o nome oficial e definitivo.
- A abreviação oficial do console é 'DC'.
- Será lançado 20 de Novembro de 1998 no Japão.
- Será lançado no resto do mundo em 1999.
- O preço inicial é de 29.800 yen (em torno de 250 dólares).
- Rodará CDs (inclusive de alta densidade).
- Estão programadas 5 títulos para o lançamento
- O 'Design' do aparelho e acessórios podem mudar.
- Há mais de 40 empresas desenvolvendo jogos para o sistema.

***O VMS (Sistema de Memória Visual) do Dreamcast deverá ser lançado pouco antes do console da Sega e, além de Memory Card, terá funções ainda NÃO reveladas.***

# TIRANDO DÚVIDAS

**O Dreamcast tem causado MUITA confusão entre os gamemaníacos e, principalmente, entre as revistas do Brasil. Então, pra tirar de letra e comprovar de vez a verdade sobre o console, a X foi ao fundo do poço e pegou as informações das fontes (Hitachi, VideoLogic, NEC) - parceiras da Sega na produção do aparelho... veja o resultado:**

- **O CPU SH-4 tem 64-Bit RISC.**
- **A "performance" de 128-Bit (Bus) é só para os "Floating Points".**

***Obs.: "Floating Points" é um termo técnico que, grosseiramente falando, são informações necessárias para os cálculos das imagens em processamento.***

- **O processador gráfico, PowerVR (2ª geração) pode gerar MAIS de 3 milhões de polígonos.**
- **O aparelho processa "Floating Points" 4 vezes mais rápido que o Pentium II 266 - NÃO é 4 vezes mais que o Pentium 3 da Intel, como a revista cheia de agitAÇÃO afirmou.**
- **Para comprovar as informações, consulte os "Sites" oficiais:**

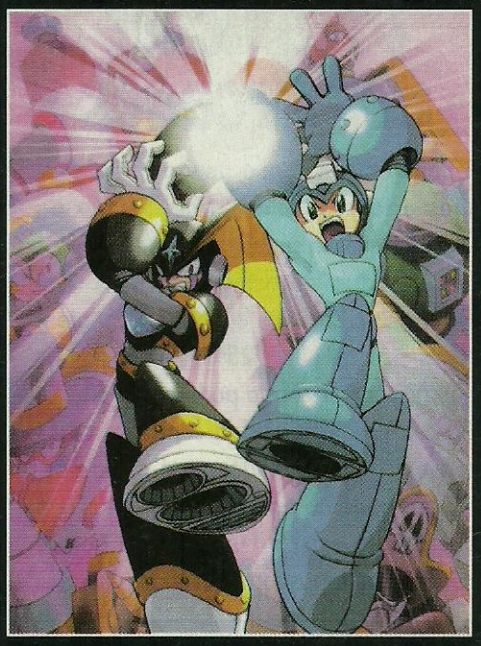
**Power VR ..... www.powervr.com**
**NEC Electronics Inc. ..... www.nec.com**
**Hitachi ..... www.hitachi.com**

# VOCÊ SABIA

**A Sega gastou em torno de 500 milhões de dólares para desenvolver o Dreamcast e todo seu projeto de produção. Isso é uma grana ANIMAL e representa 1/6 do valor TOTAL da empresa no mercado (3 bilhões de dólares). Com isso, estaremos sendo cúmplices do maior projeto do mundo dos videogames já visto n história... uma loucura!**

***MUITO mais sobre o Dreamcast e outras novidades que estão para chegar você ficará conhecendo na próxima edição... estaremos mostrando como de fato funciona o aparelho da Sega por dentro e revelando os segredos que ninguém mostrou... a verdade é aqui!***

# ROCKMAN & FORTE



## ROCK'N ROLL E FORTE!

O robô mais famoso dos games está de volta numa aventura onde o perverso Dr. Willy, acreditem, se aliou a Dr. Light para enfrentar o safado do King - um robô espertíssimo que roubou os planos e projetos dos 2 cientistas e criou um exército "Hi-Tech" pra tentar dominar o mundo.

Pois é, moçada, estamos enfrentando forças malignas novamente mas, trazendo novidade, agora pode-se optar entre se aventurar com: Megaman (Rockman no Japão) ou Bass (Forte no Japão)... cada um com seu próprio cachorro biônico: Rush e Gospel, respectivamente. Durante a ação cada personagem precisará enfrentar os perigos de maneiras diferentes, usando e abusando de suas habilidades específicas. Além disso, também será preciso recolher parafusos pra equipar-se na loja do robô, Auto, e encontrar CDs escondidos pelos cenários (100 no total) para recuperar o arquivo de registro com inimigos e amigos enfrentados pelo herói.

***DICA: Com Forte você tem o tiro mais fraco, porém tem a vantagem de poder dar um pulo duplo, basta apertar duas vezes o pule (B)***

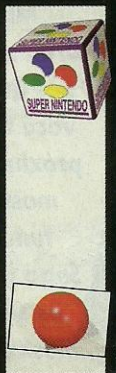
***DICA: Pra dar um tiro 3X mais forte que o tiro normal, segure o botão de tiro (Y) por um tempo e depois solte. (Somente com Rockman)***

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★★ |
| Música | ★★ |
| Desafio | ★★★★★ |
| Diversão | ★★★★★ |
| Controle | ★★★★★ |

| | |
|---|---|
| Fabricante | Capcom |
| Estilo | Aventura / 2D |
| Fases | 13 |
| Jogadores | 1 |

* 16 Mega / Bateria Interna / Continue / Controle Digital

www.capcom.co.jp




***DICA: Sempre que você for cair em um buraco e você estiver ao lado de uma plataforma, dê um pause no jogo e escolha a arma "Lightning Bolt". Ao despausar, fique apertando rapidamente o botão de tiro, dando um raio, você ainda tem um pequeno impulso pra poder ir para o lado.***

## LET'S ROCKMAN

Trazendo MUITOS elementos de sua aventura anterior há 2 chefões já bem conhecidos pelo robô azul: Astro Man e Tengu Man, além de outros 6 inéditos: Cold Man, Ground Man, Burner Man, Pirate Man, Dynamo Man e Magic Man - sem contar os inúmeros sub-chefes espalhados pelos cenários - sem dúvida, a mais difícil aventura de toda a série.

É, mas nem tudo é pedreira! Com o decorrer da ação, os heróis podem ainda garantir-se com a participação de Roll, Auto, Beat, Eddie "Flip-Top", Blus, Protoman... vários companheiros pra quebrar um galhão e entrar na farra!

| *Inimigo* | *Use* | *Ganhe* |
|---|---|---|
| **Cold Man** | *"Lightning Bolt"* | *"Ice Wall"* |
| **Astro Man** | *"Magic Card"* | *"Copy Vision"* |
| **Ground Man** | *"Remote Mine"* | *"Spread Drill"* |
| **Burner Man** | *"Ice Wall"* | *"Wave Burner"* |
| **Pirate Man** | *"Wave Burner"* | *"Remote Mine"* |
| **Dynamo Man** | *"Copy Vision"* | *"Lightning Bolt"* |
| **Tengu Man** | *"Spread Drill"* | *"Tengu Blade"* |
| **Magic Man** | *"Tengu Blade"* | *"Magic Card"* |

***DICA: Pra comprar os itens na loja você precisa de para-fuso, eles são encontrados no meio das fases, é só procurar.***

***DICA: Pra dar rasteira com Rockman basta colocar pra baixo ou diagonal e apertar o pulo, com Forte, dê dois toques rapidamente no direcional para o lado que você quer (→→ ou ←←).***

***DICA: Sempre que suas armas especiais estiverem quase sem munição, volte pra primeira tela e fique na parte dos parafusos destruindo-os, lá você pega tudo o que precisa.***

### • 1ª Fase

• Apenas tome cuidado com o vento durante a chuva e com as labaredas de fogo.

• **Chefe:** Pule e descarregue tiros no meio do sacana pra acertar o centro dele. Pra fugir, apenas pule sobre as bolas uma a uma.

### • Cold Man

• Encoste na esquerda e fique atirando. Então, salte quando ele jogar barreiras de gelo e, quando o coitado pular para a esquerda, passe para o outro lado, atire nele e destrua a nuvenzinha.

### • Astro Man

• Atire somente na parte superior (qualquer lugar usando o "Magic Card"). No início, pule e acerte-o, detonando-o sempre que descer e fugindo dos rasantes com rasteiras. Quando voar de um lado ao outro e invocar os clones, atire no momento em que começar a descida e solte uma rasteira pra alcançar o outro lado.

### • Ground Man

• Atire sem parar e, quando penetrar no teto, espere até que se aproxime e passe com uma rasteira pra alcançar o outro lado.

## • Burner Man

• Solte um bloco com o "Ice Wall" e empurre-o no inimigo parado. Quando o oponente correr, use pulos pra fugir e, quando ele soltar bombas ou labaredas pelo braço, mantenha distância e atire em segurança. Caso "Burner Man" pule e gire use rasteiras pra fugir.

## • Pirate Man

• Dê rasteiras quando a água abaixar e o inimigo ir de um lado ao outro. Use o "Wave Burner" ara imobilizá-lo e aproveite para atirar no salafrário, pulando as bombas sempre que necessário.

## • Dynamo Man

• Atire sem parar e pule as bolas: alta, pulando; média, rasteira; e baixa, atirando. Depois disso, dê uma rasteira para o canto pra fugir do raio. Procure SEMPRE destruí-lo o mais rápido possível pra NÃO deixá-lo recarregar a energia.

## • Tengu Man

• Use o "Spread Drill" pra fazê-lo cair e, quando ele voar de um lado ao outro, ataque-o - fugindo dos rasantes e furacões usando-se o pulo.

## • Magic Man

• Atire por cima e, quando ele correr, pule por cima. Caso o inimigo atire, pule e dê uma rasteira. Agora, quando o sacana jogar cartas, pule pra fugir e NÃO ser drenado. Ah! Também lembre-se de que ao pular o inimigo pode arremessar um ovo.

## • Teste de Bônus

Agora é preciso bolar maneiras pra apanhar os itens especiais e prosseguir... confira as armas necessárias pra completar os "quebra-cabeças".

| ESQUERDA | DIREITA |
|---|---|
| *"Lightning Bolt"* | *"Magic Card"* |
| *"Ice Wall"* | *"Wave Burner"* |
| *"Spread Drill"* | *"Remote Mine"* |
| *"Tengu Blade"* | *"Copy Vision"* |

## • Castelo do Dr. Willy

• O castelo do vilão é osso duro de roer. Fases cabeludas, MUITO desafio e 5 chefões antes de enfrentar o próprio Dr. Willy. Confira como detonar os mestres:

## • 1º Andar

• **1º Mestre:** Pra vencer o macaco suba na plataforma à esquerda, abaixe-a e acione o canhão à direita, atirando na cabeça e tomando cuidado pra NÃO cair na lava. Assim, atire na plataforma SEMPRE que o chimpanzé aparecer e, se ele atirar, pule e atraia o projétil para cima. Deixando o canhão abrir, é preciso pular pra fugir dos mísseis. Use "R. Buster" ou "Copy Vision".

## • 2º Andar

• (1ª parte)

• **2º Mestre:** Destrua o tanque acertando 3 locais: alto, soltando "Remote Mines" e acionando-as quando abrir pra soltar bombas; frente, deixando um "clone" ao usar o "Copy Vision" na direção do olho; e traseira, esperando até que a porta se abra soltando inimigos - subindo a escada e descarregando o tiro normal.

• (2ª parte)

• **3º Mestre:** Memorize a distância das plataformas e siga pulando. Acerte o "cérebro" na parte superior, destrua as mãos que o malandro solta e evite acertar as bolhas com lanternas. Seu objetivo é estourar o ponto vermelho que fica atrás da proteção. Use "Remote Mines" ou "R. Buster".

• (3ª parte)

• **4º Mestre:** Só atire quando ele abrir a guarda e permaneça no canto esquerdo agüentando King por um tempo. Pra fugir da seqüência de "Xs": 1º, pule; 2º, pule; 3º, rasteira; 4º, pule; 5º, rasteira. Caso esteja com Forte, apenas pule TODOS. Lute novamente após o aparecimento de Protoman ou Blus e desta vez, quando o cara pular de um lado ao outro, ao soltar o tiro laser, use a rasteira e, contra o ataque das machadadas, use pulo.

• **5º Mestre:** Fique sob a plataforma quando soltar bombas e atire na parte de vidro para feri-lo. Lembre-se também de usar o "Lightning Bolt" SEMPRE que o ponto vermelho aparecer. Procure manter-se na plataforma (Megaman), atirando pra destruir as bolas azuis e, quando escutar um barulho diferente, fuja pra baixo pra escapar da corrida com soco. Com Forte, use pulos duplos.

## • 3º Andar

• Passando por uma espécie de "Endurance", será preciso encarar os 8 robôs nessa mesma fase... olhe a ordem: Cold man, Astro man, Dynamo man, Pirate man, Burner man, Magic man, Ground man, Tengu man.

## • Dr. Willy

• (1ª parte)

• **Willy:** Protegido na nave, acerte o vidro pra ferrar Dr. Willy. Contra os mísseis, pule e atire e, quando ele voar para cima, dê uma rasteira à esquerda. Caso ele ataque com uma serra, pule à frente, dê uns 2 segundos e pule pra trás. Detone tudo e Willy voltará numa navezinha.

• (2ª parte)

• **Willy:** O velhote volta numa nave menor que fica desaparecendo. Lembre-se que só é possível atingi-lo no vidro da cabina. Lembre-se que Willy tem 3 ataques: contra os 8 tiros giratórios, pule ou dê rasteira pra fugir; contra os 4 projéteis teleguiados, basta dar uma rasteira; contra as naves perseguidoras, pule ou dê rasteiras pra fugir e atire pra destruí-las. Ufaaa!

# BANJO-KAZOOIE

## AVENTURA FANTÁSTICA!

Gruntilda, uma bruxa feiosa, perguntou ao seu caldeirão mágico se existia alguém mais bela que ela. O caldeirão respondeu que sim: "Tooty era a mais bela de todas". A aventura começa quando a velha rapta a pequena e leva-a a seu castelo. Agora, na pele peluda de Banjo, com a ajuda do pássaro Kazooie, você terá de resgatar a irmã caçula do urso passando por 9 mundos cheios de quebra-cabeças e segredos, inimigos muito loucos e muita ação pela frente... grande aventura!

## O URSO E SEUS AMIGOS

Pra avançar na aventura e abrir TODAS as portas do castelo da bruxa, Banjo precisará desvendar quebra-cabeças, descobrir passagens secretas, encontrar itens especiais, aprender mais de 20 movimentos com o Mr. Mole, transformar-se em outras coisas (formiga, crocodilo, abelha, leão-marinho e abóbora) com a ajuda da magia "Vodoo" do feiticeiro Mumbo e ainda enfrentar sérios desafios ao lado do amigo Kazooie.

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★★★★ |
| Música | ★★★★★ |
| Desafio | ★★★ |
| Diversão | ★★★★★ |
| Controle | ★★★★★ |

| | |
|---|---|
| Fabricante | Rareware |
| Estilo | Aventura / Plataforma / 3D |
| Fases | 11 |
| Jogadores | 1 |

• 128 Mega / Bateria Interna / Controle Analógico / Joystick Treme

www.banjo-kazooie.com
www.rareware.com

**DICA:** *O melhor final só aparece ao pegar 100 notas musicais e 10 peças de quebra-cabeça em TODAS as fases.*

**DICA:** *Escute a fada Bruntilda. Suas fofocas ajudam no "Grunty's Furnace Fun".*

**DICA:** *Pegue o máximo de notas musicais que puder, pois algumas portas só abrem após um certo número delas.*

**DICA:** *Pra fugir do tubarão Snacker, nade pela superfície e use o pulo duplo.*

**DICA:** *Destrua os inimigos e pegue os favos de mel só quando precisar.*

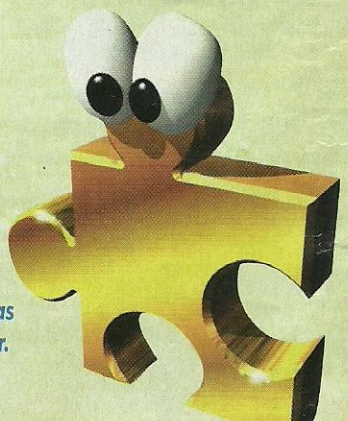
**DICA:** *Procure pelas caveiras de Mumbo espalhadas pelos mundos e lembre-se que, mesmo transformado, o herói pode sair da fase e explorar "Gruntilda's Lair".*

**DICA:** *No "Grunty's Furnace Fun" use as cartas lembre-se de que os melhores locais pra soltar as cartas coringa são as caveiras - pois perdendo-se esse desafio é morte na certa.*

**DICA:** *O caminho que apresenta menos perigo é pelo lado esquerdo - mas é preciso estar atento às imagens, curiosidades e sons do jogo pra vencer.*

**DICA:** *Após pegar a peça no castelo de "Treasure Trove Cove", volte à casa de Banjo em "The Spiral Mountain" e olhe o quadro de Mr. Mole pra entrar num "Mini Game" e descolar códigos para o castelo de "Treasure Trove Cove".*

**DICA:** *TODOS os inimigos podem ser detonados com ovos, pulos esmagadores e bicadas. As exceções ficam no boneco de neve (destruído com o ataque aéreo); e com os indestrutíveis: touro e planta carnívora.*



## • THE SPIRAL MOUNTAIN

**- Mr. Mole:**

1. Por toda parte.

**- Honeycombs:**

1. Debaixo da ponte de madeira.
2. Sobre a árvore, próximo aos campos amarelos.
3. Perto da casa de Banjo, detonando os obstáculos no jardim.
4. Amasse os 4 pedregulhos.
5. Suba os tocos de árvore.
6. Nas plataformas da cachoeira.

## • MUMBO'S MOUNTAIN

**- Mr. Mole:**

1. Perto da casa de Mumbo.
2. Em volta das paredes de pedra.
3. Pegue a laranja na copa da árvore do gorila Conga e dê à Chimpy.

**- Jiggies:**

1. Nos pilares de pedra.
2. No olho da casa de Mumbo.
3. Faça o gorila Conga jogar laranjas nos quadrados em volta.
4. Lance ovos em Conga.
5. No início, numa plataforma à direita.
6. Destruindo uma das casas perto da caveira.
7. Dando uma laranja à Chimpy.
8. Na caverna da formiga (transformado).
9. Atire ovos na boca dos totens próximos à casa de Mumbo.
10. Pegue 5 "Jinjos".

**- Gruntilda's Switch:**

1. Numa plataforma perto de Conga, o gorila.

**- Honeycombs:**

1. Debaixo d'água, no buraco na montanha.
2. Subindo no último totem, próximo à casa de Mumbo.

## • TREASURE TROVE COVE

**- Mr. Mole:**

1. No alto, próximo ao navio, subindo os caixotes.
2. No topo do navio.

**- Jiggies:**

1. Pegue os 2 tesouros do pirata: entrada ao lado do navio; entrada no chão do navio.
2. Pule esmagando TODOS os "X" e vença o baú secreto na ilha.
3. Na montanha, no fundo do lago com o peixe explosivo.
4. Num dos buracos da ponte de pedra, dentro do baú.
5. No topo da montanha, no farol.
6. Próximo às 3 escadas, no final das plataformas laterais.
7. Dentro de Nipper, o ermitão.
8. Próximo ao navio, subindo os caixotes, na plataforma. Atire 2 ovos no balde, entre no castelo e escreva BANJOKAZOOIE.
9. Voando, no buraco da caverna.
10. Pegue 5 "Jinjos".

**- Gruntilda's Switch:**

1. No topo da montanha, no farol.

**- Honeycombs:**

1. Na água, seguindo pela parede.
2. Próximo aos 2 baús gigantes, na caixa boiando no mar.

## • CLANKER'S CAVERN

**- Mr. Mole:**

1. Na sala, acima botão para voar, dentro de Clanker.

**- Jiggies:**

1. Vença o desafio no tubo atrás de Clanker.
2. No túnel abaixo do tubo com o desafio.
3. Solte a corrente sob Clanker.
4. Suba usando o parafuso na cabeça de Clanker.
5. Desça pelo buraco na cabeça de Clanker e acerte o "Switch".
6. Dentro de Clanker, passe pelas lâminas.
7. Dentro de Clanker, pegue TODOS os anéis verdes.
6. Dentro de Clanker, passando pelas lâminas.
9. Arranque o dente dourado de Clanker e entre.
10. Pegue 5 "Jinjos".

**- Gruntilda's Switch:**

1. Desça pelo buraco na cabeça de Clanker.

**- Honeycombs:**

1. No cano entre os ovos e a vida.

## • BUBBLEGLOOP SWAMP

**- Bottles:**

1. Na bifurcação da entrada, à esquerda.

**- Jiggies:**

1. Acerte o "Switch" e suba a montanha verde ao lado.
2. Mate os sapos na pequena ilha.
3. Abra o ovo rosa, destruindo a casca pelos locais com X.
4. Na saída do labirinto.
5. Na forma de crocodilo, vença o crocodilo dentro do nariz da tartaruga GIGANTE.
6. Destrua as cabanas de TODAS as árvores.
7. Pule esmagando TODOS os pés da tartaruga.
9. Dentro da tartaruga, repita as notas musicais dos sapos
8. Alimente TODAS as cabeças de crocodilo douradas com ovos.
10. Ache 5 "Jinjos".

**- Gruntilda's Switch:**

1. Numa das cabanas sobre as árvores GIGANTES.

**- Honeycombs:**

1. Dentro da casa de Mumbo.
2. Sobre a mesa do maestro.

## • FREEZEEZY PEAK

**- Bottles:**

1. Próximo à pilha de presentes, à esquerda do homem de gelo.

**- Jiggies:**

1. Dentro do cano coberto de gelo.
2. Suba o boneco GIGANTE e caia com o trenó na barriga do urso.
3. Dê TODOS os presentes aos garotos.
4. Vença o leão marinho.
5. Na forma de leão-marinho, vença a corrida contra o urso.
6. Na forma de Banjo-Kazooie, vença a corrida contra o urso.
7. Faça um ataque aéreo em TODOS os botões do boneco GIGANTE.
8. Mate TODOS os homens de neve com ataques aéreos.
9. Ligue a árvore e corra até o botão de vôo. Feito isso, passe 3 vezes pela estrela no topo.
10. Pegue 5 "Jinjos".

**- Gruntilda's Switch:**

1. Debaixo de um dos bonecos de neve.

**- Honeycombs:**

1. Debaixo de um dos bonecos de neve.
2. Na forma de leão-marinho, desça o túnel da caverna larga.

## • GOBI'S VALLEY

**- Bottles:**

1. Atrás da pirâmide próxima ao tapete mágico da esfinge.

**- Jiggies:**

1. Jogue um ovo em cada narina da esfinge e entre.
2. Vença a mão da múmia, usando o "Running Shoes".
3. Pule esmagando na pedra que prende o camelo.

## • LIVROS MÁGICOS

Dentro do "Gruntilda's Lair" encontra-se Cheato, o livro mágico renegado pela bruxa. Pegando ele pode-se magias para o castelo em "Treasure Trove Cove".

1) Próximo à "Bubblegloop Swamp", na forma de crocodilo, procure pelo túnel atrás e suba o morro gelado, entrando no túnel onde há uma Gold Feather.

***Obs.: Antes destrua a pedra na forma de urso.***

2) Próximo à "Mad Monster Mansion", na forma de abóbora, procure pela caverna com um foço de lava e entre no buraco ao lado de Brentilda.

3) Próximo à entrada de "Rusty Bucket Bay", olhe para o alto e veja a caverna. Então, volte para o túnel à direita, debaixo d'água, e siga para Shrapnel (mina). Agora é preciso acionar o "Switch" e nadar rapidamente pra alcançar a caverna.

## • CALDEIRÕES

Dentro do "Gruntilda's Lair", os caldeirões servem como teletransportadores. Para usá-los é preciso encontrar 2 da mesma cor:

***- Rosa:***

1) À esquerda da área com o quadro de "Treasure Trove Cove".

2) Na caverna gigante, próximo à "Freezeezy Peak", na entrada à esquerda, destruindo a teia.

***- Azul:***

1) Na caverna gigante, próximo à "Freezeezy Peak", subindo pelo caminho circular, destruindo a teia.

2) À esquerda, no alto, próximo à entrada de "Rusty Bucket Bay".

***- Vermelho:***

1) Dentro do cano, antes da área que leva à entrada de "Tresure Trove Cove".

2) No pé da montanha com a entrada de "Click Clock Wood", numa caverna escondida pela grama.

4. Pule esmagando nas costas do camelo, próximo à árvore com sede.
5. Chegue ao final do labirinto, usando Kazooie.
6. Voe passando por dentro de TODAS as estátuas com um "anel" sobre a cabeça.
7. Na pirâmide à direita, ao fundo, vença o jogo da memória.
8. No fundo, à direita, pegue os "Running Shoes", aperte o "Switch" e corra pra entrar no topo da pirâmide.
9. Próxima à esfinge, pule esmagando no "Switch" e entre na pirâmide com um olho. Então, jogue 5 ovos na tigela.
10. Pegue 5 "Jinjos".

***- Gruntilda's Switch:***

1. No labirinto, à direita da saída.

***- Honeycombs:***

1. Acione o "Switch" atrás da pirâmide ao fundo, à direita. Então, voe e passe por dentro do círculo do cacto.
2. Após libertar o camelo e alimentar a árvore, pegue o tapete ao lado da esfinge e siga até o buraco na montanha.

## • MAD MONSTER MANSION

***- Jiggies:***

1. No topo da casa, entrando pela chaminé. Suba pelas cadeiras sem pisar no chão.
2. Num dos quartos com as luzes acesas. Entre quebrando a vidraça.
3. Coloque 3 ovos em cada vaso do cemitério.
4. No balde do poço.
5. Abra a porta de acesso à igreja, ative o "Switch" perto dos sapatos e corra até a igreja. Então, no piano, repita as notas musicais.
6. Na forma de abóbora, entre na privada - dentro de um dos quartos com luzes acesas.
7. Na forma de abóbora, desça pela calha à direita.
8. Seguindo pela direita, no porão da casa, quebre os barris.
9. Usando Kazooie, suba a torre da igreja até o topo.
10. Pegue 5 "Jinjos".

***- Gruntilda's Switch:***

1. Na igreja, procure pelo alto.

***- Honeycombs:***

1. No topo dos pilares na igreja.
2. Na forma de abóbora, dentro de um dos quartos com luzes acesas, sob o assoalho.

## • RUSTY BUCKET BAY

***- Jiggies:***

1. No topo de uma das chaminés.
2. Liberte o golfinho acionando o "Switch" que levanta a âncora. A entrada fica sob a água.
3. Na sala com 2 fantasmas e uma cama (hummm!).
4. Acione o botão que desaceleram os motores na sala de máquinas. Depois, na sala de máquinas, pule por cima dos motores.
5. Na sala de máquinas, acione os 2 "Switches" laterais e corra para as lâminas atrás do barco, debaixo d'água.
6. Suba pela corda que prende a TNT e acione o "Switch" na torre. Feito isso, entre no buraco e vença o caixotão explosivo - use bicadas e ovos.
7. Suba pela corda que prende a grade e acione o "Switch" na torre. Feito isso, corra pra apanhar seu prêmio.
8. Nos "apitos" GIGANTES, acione-os na ordem "312-111".
9. Perto do foço com o tubarão, entre no galpão pela passagem lateral debaixo d'água.
10. Pegue 5 "Jinjos".

***- Gruntilda's Switch:***

1. Subindo pela corda do TNT, sobre o buracão, corra e pule com Kazooie e use o ataque das bicadas pra alcançar o topo.

***- Honeycombs:***

1. Na 1ª parte da sala de máquinas, após descer a torre, entre no túnel pouco acima da entrada para a sala dos motores.

2. Perto do foço com o tubarão, entre no galpão pela passagem lateral debaixo d'água. Então, vá à parte de trás, acione o "Switch" e suba as plataformas.

## • CLICK CLOCK WOOD

***- Jiggies:***

1. Na forma de abelha, na primavera, voe até o alto e encontre uma planta carnívora.
2. No outono, encontre 6 nozes próximas à casa do esquilo e dê ao esquilo esfomeado.
3. Na primavera, quebre o ovo do ninho e, depois, alimente com minhocas o pássaro durante o verão e outono. Feito isso, procure o ninho no inverno.
4. No verão, corra pelo rio e quebre a pedra que está cobrindo a passagem da casa do castor. Agora, no outono, entre pra fazer uma visita.
5. Na primavera ou outono, procure dentro da casa da árvore.
6. Na primavera, coloque 5 ovos no buraco dentro do canteiro. Depois, no verão, pule esmagando o camelo e volte no outono, remexendo pelo topo.
7. No verão, entre por cima da colmeia com o urso e detone TODAS as abelhas.
8. No verão, suba pelas folhas grudadas ao tronco principal da árvore.
9. Na primavera, siga até o topo da árvore e quebre a porta pra entrar no local.
10. Pegue 5 "Jinjos".

***- Gruntilda's Switch:***

1. No inverno, voe e destrua o boneco de neve sobre uma plataforma grudada à árvore.

***- Honeycombs:***

1. No inverno, procure pelo buraco no rio congelado e nade até a casa do castor.
2. No inverno, quebre a janela acima da entrada da casa e entre - usando o ataque aéreo.

# GRUNTILDA

## • GRUNTY'S FURNACE FUN

Agora é preciso passar pelos quadrinhos no chão e vencer os desafios para seguir em frente. Lembre-se de que cada derrota significa menos energia. Responda apenas quando tiver certeza e, se NÃO souber ao certo, elimine aquilo que sabe que NÃO é... hummm?

## • THE FINAL BATTLE

***- 1ª Parte:***

Após 2 vôos rasantes, Gruntilda fica vulnerável enquanto tenta ajeitar sua vassoura - é o momento de atacá-la. Feito isso, a sacana lançará bolas de fogo e tentará usar o rasante novamente. Desvie-se de tudo e, quando a malvada soltar uma magia perseguidora, lembre-se de usar a invencibilidade.

***- 2ª Parte:***

Soltando bolas de fogo, Gruntilda precisa ser atacada com ovos. Primeiro, defenda-se ficando atrás dos muros do castelo e, quando ela parar de atacar, suba e ataque a feiosa. Conforme ela é atingida sua velocidade aumenta.

***- 3ª Parte:***

Agora Gruntilda está voando. Pegue impulso no botão de vôo da toupeira e acerte ataques aéreos na cabeça da bruxa. Desvie-se de longe dos ataques com bolas de fogo e tome MUITO cuidado pra NÃO cair pelas laterais da torre.

***- 4ª Parte:***

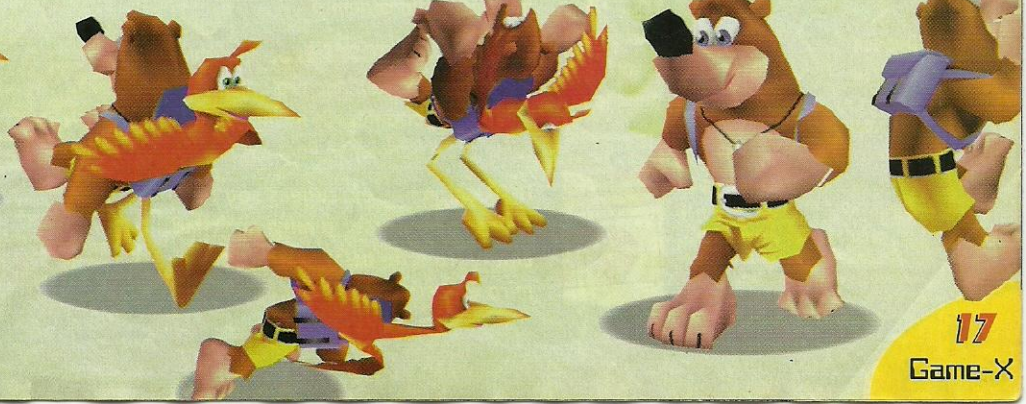
Gruntilda ganha um campo de força especial e Banjo NÃO é capaz de atingi-la. Pra vencer a feiticeira ridícula é preciso desviar-se dos ataques dela e colocar ovos nas estátuas dos Jinjos para libertá-los e atacá-la. Então, após acionar as 4 estátuas pequenas, será possível acionar a estátua do Jinjonator ao centro (use 5 ovos). Depois de MUITO corre-corre e esquivas dos ataques malignos, acionando o Jinjonator, será o fim da bruxa feia e de seus planos diabólicos.

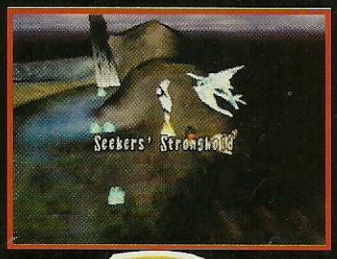
### • BÔNUS DO BOTTLES

| | |
|---|---|
| BLUEEGGS | 200 Blue Eggs |
| READFEATHERS | 100 Red Feathers |
| GOLDFEATHERS | 20 Gold Feathers |
| BLUEREDGOLDFEATHERS | Max Power |
| BOTTLESBONUSONE | Big Head |
| BOTTLESBONUSTWO | Big Feet |
| BOTTLESBONUSTHREE | Big Kazooie |
| BOTTLESBONUSFOUR | Weiner Banjo |
| BOTTLESBONUSFIVE | Big Feet, Weiner Body |
| BIGBOTTLESBONUS | Big Everything |
| WISHYWASHYBANJO | Washing Machine |
| NOBONUS | Desligar Truques |

***Obs.: Só é possível usar as "palavras mágicas" após acioná-los com o Mr. Mole ou Cheato.***

| • MUNDO | NOTAS MUSICAIS | JIGGIES |
|---|---|---|
| The Spiral Mountain | 0 | 0 |
| Mumbo's Mountain | 0 | 1 |
| Treasure Trove Cove | 50 | 2 |
| Clanker's Cavern | 50 | 5 |
| Bubblegloop Swamp | 180 | 7 |
| Freezeezy Peak | 260 | 8 |
| Gobi's Valley | 350 | 9 |
| Mad Monster Mansion | 350 | 10 |
| Rusty Bucket Bay | 450 | 12 |
| Click Clock Wood | 640 | 15 |
| Grunty's Furnace Fun | 765 | - |
| The Final Battle | 810 | 25 |





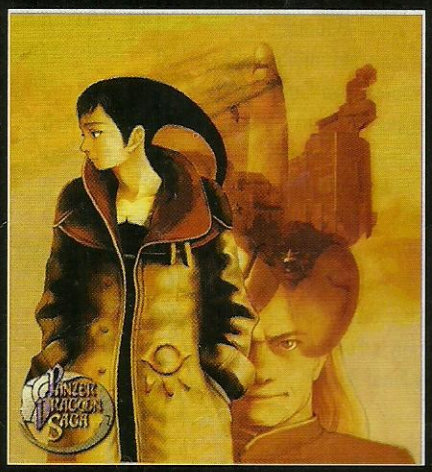
# PANZER DRAGOON SAGA

## NAS ASAS DO DRAGÃO

Na pele de Edge, um aventureiro mercenário, você é atacado pelas tropas de Craymen, um vilão sacana que pretende dominar o mundo após encontrar a lendária arma "The Tower" - Segunda a lenda, a força biomecânica dessa arma é capaz de causar estragos nunca vistos pela humanidade.

Quase toda sua aventura será passada nas costas de um dragão que, conforme adquire experiência, vai se tornando imenso. Nessas horas é preciso enfrentar monstros, bestas aladas, frotas do Império, chefões grandes e até outros dragões... um "Show" que dá direito a um arsenal com lasers, metralhadoras, magias e itens... demais!

**DICA: As áreas verdes do radar indicam locais livres - os inimigos NÃO podem atacá-lo.**



**DICA: As áreas transparentes do radar indicam locais equilibrados - pode-se levar danos, mas NÃO são fortes.**

**DICA: Vá à caravana ("Caravan") SEMPRE que quiser equipar-se de itens ou colher novas informações.**

**DICA: Nas lutas, tenha pelo menos um remédio de cura de cada tipo. Só assim é possível garantir-se contra danos de veneno, petrificação, etc.**

**DICA: Contra vários inimigos, use "Spiritual Attacks" pra atingir TODOS.**

**DICA: As áreas vermelhas do radar indicam locais perigosos - pode-se levar danos MUITO fortes.**

**DICA: Pra tirar o maior dano possível dos inimigos é preciso acertá-los nos pontos fracos ("Weak Points"). Gire em volta dos oponentes pra encontrá-los.**

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★★★ |
| Música | ★★★★★ |
| Desafio | ★★★ |
| Diversão | ★★★★★ |
| Controle | ★★★★ |

| | |
|---|---|
| Fabricante | Sega |
| Estilo | RPG / 3D |
| Fases | Indefinido |
| Jogadores | 1 |

• 4 CDs / Bateria Interna / Controle Digital ou Analógico

www.sega.com
www.sega.co.jp

**DICA: Atire em TUDO o que encontrar pelos cenários. Há vários objetos com itens escondidos dentro.**

**DICA: Fale com TODAS as pessoas que encontrar pelo caminho pra obter informações importantes. Os melhores do ramo são o Barkeeper, Paet e Abner.**

**DICA: Algumas passagens são reveladas só ao passar a mira por cima. Então, trate de acionar o cursor de mira e vasculhe pelo cenário.**

## Escavation Site

• A aventura começa quando homens do Império são atacados por tropas de Craymen na "Escavation Site" - uma espécie de mina de exploração. Aproveite o início pra acostumar-se ao esquema das batalhas e movimentação pelos ambientes.

• Mestre: O ponto fraco ("Weak Point") é atrás. Use o laser (botão B).

## Garil Desert

• Passe pelos 3 arcos em fila pra descolar um item e, ao ver os redemoinhos na terra, aproxime-se e salve a "minhoca bebê" pra abrir uma passagem e descolar outra arma. Procure pelo oásis e atire nas 2 pedras pra desvendar outra passagem secreta.

• Sub-Chefe: Use o laser do dragão pra arrancar pedaços da raia flutuante e descobrir seu ponto fraco. Depois, atire sem piedade.

• Chefe: O ponto fraco é à frente. Se o safado usar o "Defensive Mode", trate de paralisar um dos braços dele atirando pelas laterais.

## Forbidden Zone

• Ande por volta do centro e ative TODAS as pedras usando a mira e encontre as tropas de Craymen.

• Tropas: O ponto fraco é atrás. Atire sem dó!

• Mestre: O ponto fraco é no rabo - use tiros normais e fique sempre buscando posição. Caso a menina grite "Ne-Rai", prefira ficar à frente.

## Village of Zoah

• À noite, entre no poço e fale com o garoto. Vá ao bar, converse e pegue a foto. Depois, na cidade de dia, fale com Paet.

## Georgius

• Siga até o furacão e atire rápido nas pequenas órbitas que passam ao lado pra desativá-lo. Após erguer o barco, pegue "Ship Parts" nas caixas e entregue à Paet, voltando à Georgius depois pra enfrentar o mestre no barco.

• Mestre: Espere ao lado até que ele abra a carapaça. Então, voe pra trás e atire.

## Ruins Of Uru

• Atire nas 2 baleias - no começo e na caverna - e, antes de seguir pela caverna, acerte a "bolota" sobre o túnel pra girá-lo.

• Na 2ª área pegue as "Protect Keys" e acione os cata-ventos pra seguir em frente.

• 1° Mestre: "Drenholm", atire apenas no centro da máquina.

• 2° Mestre: "Atolm Dragon", O ponto fraco é no rabo - use tiros normais e fique sempre buscando posição. Caso a menina grite "Ne-Rai", prefira ficar à frente.

## Underground Ruins

• Alguns inimigos são imunes aos tiros ("Anti Shot") enquanto outros ao laser ("Anti Laser"). Sua tarefa é encontrar os buracos, descer e acione o "Switches" pra alagar tudo.

Mestre: NÃO atire no mestre. Acerte tiros normais nos bichos até virarem refletores. Então, use o laser neles e rebater para o mestre. Depois, arrebente o chefão por trás e atinja as laterais em seguida.

Depois, siga à "Zoah", fale com Vaiman e continue.

## Imperial Post

• Pegue itens nas pedras brancas.

Mestre: Na decolagem, acerte os motores. No vôo, acerte nos locais NÃO giratórios - tudo em menos de 7 minutos.

## Mel Kava

• Erga TODAS as plataformas. Quando estiver na parte baixa aparecerá um tanque - o ponto fraco é atrás.

• Mestre: Ataque a máquina quando suas partes estiverem abertas, usando o laser.

## The Tower

• Passe em TODAS as salas e pegue TODOS os itens até subir a torre.

• Mestre: O ponto fraco é à frente. No entanto, só vá pra lá quando for atacar.

Depois, siga à caravana e pegue o "Seekers' Fort".

## Seeker Stronghold

• Fale com Gash e procure por Azel. Então, após uma batalha, Azem terá sumido novamente. Agora, siga para os subterrâneos de Uru e abra caminho para a Torre.

## Forest of Zoah

• Pra vencer os monstros é preciso entrar na floresta, pegando itens pra enfrequecê-los.

• Mestre: Ataques os bichos que saem da máquina e só depois acerte o ponto fraco do chefão.

## Tower

• Siga pelos caminhos abertos e, para desligar o motor, acione a alavanca que está no mesmo andar. Feito isso, volte e mire no centro do mecanismo.

• Ao encarar os guardiões gêmeos, destrua apenas um deles, posicionando-se ao lado e atirando no mais afastado.

• Na parte com luzes azuis tome cuidado pra NÃO acionar o alarme - use o "Swicth" pra ligar e desligar. Depois, ao ver um objeto diferente no teto, tente acertá-lo no tempo certo (se errar, lute!). Agora, quando aparecerem 3 sondas, use o laser pra abrir o chão.

• Mestre: Usando a "Berserk Vampire Gun" NÃO haverá problemas. Solte a magia "Genesis" e depois o tiro... You Win!

## Dragoes Secretos

• 1° Dragão: Encontre os 12 "D-Unit" espalhados pelo mundo - veja onde:

D-Unit 01 ..... Above Excavation Site #4
D-Unit 02 ..... Excavation Site
D-Unit 03 ..... Garil Desert
D-Unit 04 ..... Garil Desert
D-Unit 05 ..... Uru
D-Unit 06 ..... Uru
D-Unit 07 ..... Uru
D-Unit 08 ..... Uru
D-Unit 09 ..... Forest of Zoah
D-Unit 10 ..... Forest of Zoah
D-Unit 11 ..... Tower
D-Unit 12 ..... Tower

• 2° Dragão: Vá para Georgius com o laser bastante forte e ative TODAS as pirâmides do lado de fora. Então, siga com o dragão até a floresta, o acesse o centro um para o lado mais afastado. Feito isso, use o laser na moeda do dragão e um bebê draconiano aparecerá.

## Acione o "Box Game"

Termine a aventura uma vez e, na mesma partida, aparecerá um novo local chamado "Box Game" onde pode-se jogar vários "Mini-Games".

# CHOPPER ATTACK

## Missão: DESTRUIÇÃO!

O exército inimigo está avançando sobre suas fronteiras e medidas extremas precisam ser tomadas. Encarne num dos 8 pilotos da base de operações e entre no "Cockpit" de helicópteros avançados pra receber as primeiras informações da missão. Antes de caírem na ação, cada militar - com seu helicóptero - pode equipar o assassino alado com 8 armas diferentes - uma delas secreta, só revelada antes da missão final... pura destruição!

**DICA:** *Cada fase tem características diferentes. Escolha o helicóptero e as armas conforme as necessidades de cada missão.*

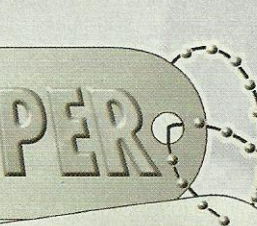
**DICA:** *Cuidado! Nos caixotes deixados pelas estruturas inimigas destruídas também podem haver armadilhas explosivas.*

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★ |
| Música | ★★ |
| Desafio | ★★★★ |
| Diversão | ★★★ |
| Controle | ★★★ |

| | |
|---|---|
| Fabricante | Seta |
| Estilo | Nave / Tiro / 3D |
| Fases | 8 |
| Jogadores | 1 |

* 64 Mega / Bateria Interna / Continue / Controle Analógica & Digital / Joystick Treme / Memory Card

www.seta.co.jp
www.midway.com



**DICA:** *Quando algum soldado inimigo agarrar-se à traseira do helicóptero é preciso balançar o veículo, remexendo o controle.*

**DICA:** *Lembre-se de que seu helicóptero NÃO pode variar de altura durante as fases. Pra desviar dos ataques inimigos as chances ficam nas esquivas.*

**DICA:** *Preste atenção e note que algumas estruturas inimigas deixam itens após destruídas. Pegue-os SEMPRE que necessário.*

**DICA:** *Quando for à loja comprar armas para seu helicóptero só gaste o suficiente para completar a fase. Guarde dinheiro para uma eventual emergência.*

**DICA:** *Ao atacar alvos estáticos ou de pouca movimentação, fique gerando ao redor pra evitar contra-ataques.*

**DICA:** *Os tiros de metralhadora são infinitos. Use-os SEMPRE que quiser economizar outra arma.*

## Alvo Fácil!

Dentro do helicóptero é matar ou morrer e, pra NÃO bancar a vítima, os pilotos poderão abusar de armas que vão desde metralhadoras até bombas arrasa-quarteirão que fazem um estrago animal - tudo encontrado à venda na própria base -.

Nas missões, que incluem uma série de pequenos objetivos, os combates envolvem tanques, helicópteros, embarcações, baterias anti-aéreas, aviões Stealths (invisíveis aos radares), etc. Pois é, esse bando de inimigos fica espalhado por cenários que incluem montanhas, selvas, desertos, campos e até cavernas... uma pedreira que inclui 2 finais diferentes - conforme a dificuldade escolhida.

**DICA:** *Fique esperto! Há inimigos espalhados tanto no céu como no chão. Voe devagar e tente destruí-los o mais rápido possível.*

**DICA:** *Procure SEMPRE destruir os inimigos à distância para ficar mais protegidos dos ataques ao helicóptero.*

### ARSENAL

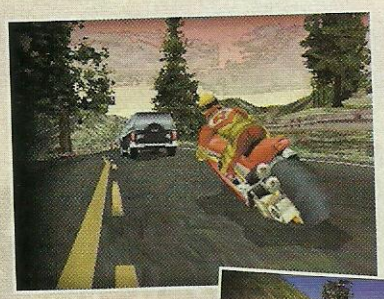
**AGM ($ 1.000):** Missil perfeito contra alvos lentos.
**AAM ($ 1.000):** Torpedo para derrubar estruturas.
**AGAM ($ 1.800):** Missil para alvos ágeis.
**CLUSTER ($ 1.500):** Bomba para ataques pesados.
**DUMMY ($ 500):** Contra-Medida para desviar misseis inimigos.
**ROCKET: ($ 500):** Rajada de misseis para ataques à curta distância.
**H-CLUSTER ($ 7.500):** Bomba teleguiada para ataques pesados.

# ROAD RASH 3D

## Prazer em dirigir...

No maior pega que já se viu, pode-se ingressar numa das 4 gangues de motoqueiros: DeSades, Dewleys, Kaffe Boys, Techgeists - e escolher entre motocas nos estilos: Racer, Sport, Rat, Cruiser - num TOTAL de 12 modelos.

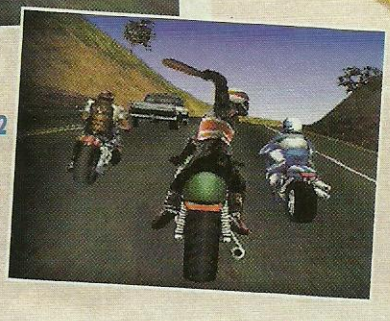
Sem dúvida é um prazer guiar pelos cenários afinal, são 100 milhas (169 Km) de estradas interconectadas... variando o tráfego, relevo, terreno - passando por montanhas, cidades, campos - tudo detalhado... Yeah!



## ... e dar MUITA porrada!

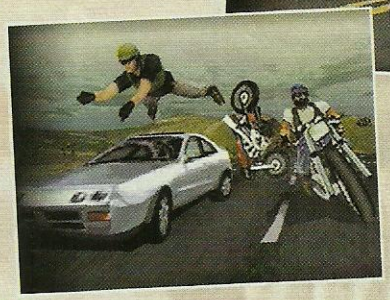
Na corrida a pancadaria rola do início ao fim com pilotos armados de canos de ferro, correntes, bastões, aparelhos de choque, etc -. Bom, é claro que há policiais rodoviários... mas NÃO é problema para os motomaníacos que batam em todo mundo... Hummm!

Pra manter a selvageria e animar as competições, rolam músicas de 6 bandas emergentes: CIV, Full on the Mouth, Kid Rock, The Mermen, Sugar Ray, The Tea Party - da irreverente Atlantic Records... Yesss!



**DICA:** *Quando o policial estiver na sua cola há apenas 2 opções boas: correr bastante e deixá-lo pra trás; ou espancá-lo e derrubá-lo pra fugir.*

**DICA:** *Pra conseguir uma arma soque um inimigo armado quando o sacana tentar agredi-lo com o objeto.*

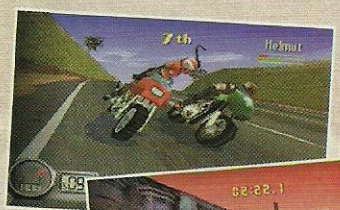


**DICA:** *Cada estilo de moto tem suas características mas, no entanto, a melhor motoca pra X é a Tsunami XZR1000 (Racerr).*

**DICA:** *Caso o pneu traseiro comece derrapar, solte o acelerador, prossiga com o movimento e acelere pra retomar velocidade.*

**DICA:** *Lembre-se que, enquanto ataca, o piloto perde parte do controle da moto e pode desequilibrar-se.*

**DICA:** *Lembre-se que NÃO existem atalhos. As bifurcações apenas fazem as ligações entre as pistas e, apesar de poder correr por elas, NÃO ganha-se nada com isso!*



**DICA:** *Se ligue nesses movimentos: ataque normal, ●; cotovelada, ↑+●; pontapé, ↓+●.*

**DICA:** *Ao escolher o percurso leve em conta o tráfego e distância. As pistas curtas e com poucos veículos são mais fáceis de vencer.*

**DICA:** *Ao ver um motoqueiro caído à frente, atropele-lo para atrasá-lo e ganhar distância.*

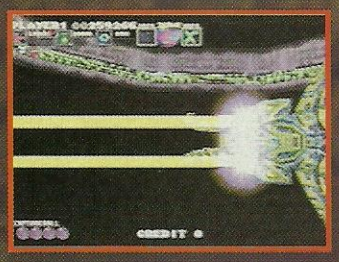
**DICA:** *Chute os oponentes pra empurrá-los pra cima de carros e obstáculos pelo caminho. Se possível, mande-os pra fora da pista.*

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★★ |
| Música | ★★★★ |
| Desafio | ★★★ |
| Diversão | ★★★★ |
| Controle | ★★★★ |

| | |
|---|---|
| Fabricante | Eletronic Arts |
| Estilo | Corrida / 3D |
| Fases | 32 |
| Jogadores | 1 ou 2 simultâneos |

• 1 CD / Controle Analógico & Digital / Joystick Treme / Memory Card

www.ea.com
www.roadrash.com



# DARIUS

## Jogo velho... Cara nova!

No controle da nave Darius, 2 pilotos da equipe Silver Hawk partem numa missão suicida contra um exército de naves GIGANTES em forma de criaturas marinhas - atravessando oceanos, desertos, cidades, florestas, espaço, etc -. Com MUITO desafio na frente, pra compensar, pode-se usar canhões de tiro, mísseis, escudos refletores com vários níveis de força e as maravilhosa "Capture Ball" - arma que hipnotiza inimigos... ANIMAL!

## PESCA ESPACIAL

Tiros, naves, destruição... a bizarra saga Darius tem tudo e chega embalada pela equipe "Zuntata" - famosa produtora que criou músicas mesclando coral, "Techno" e "New Age". Pelos 15 cenários presentes (com 2 caminhos cada), estão 30 chefes e vários sub-chefes... lembrando que, além do modo normal, pode-se optar pelo "Boss-Only Mode", enfrentando só os mestres.

*DICA: Os equipamentos (tiro, míssil, escudo) possuem "Upgrades" com 3 níveis. Procure pelas bolas de cores respectivas aos poderes - geralmente estão dentro de inimigos.*

*DICA: Atenção! TODOS os tiros de bolinhas azuis dos chefões podem ser destruídos. Preocupe-se apenas em fugir dos projéteis amarelos.*

*DICA: Ao enfrentar um mestre, aparecendo a mensagem "Warning", voe rapidamente para o outro lado da tela para fugir do ataque inimigo.*

*DICA: Quando hipnotizar uma nave, numa situação de sufoco, trate de explodi-la pra limpar a tela e aliviar a situação.*

*DICA: Hipnotize os sub-chefes. Destrua as proteções dos cérebros e ataque os miolos com as "Capture Balls".*

*DICA: Use inimigos hipnotizados pela "Capture Ball" como escudo.*

*DICA: Ao enfrentar mestres que trocam freqüentemente o lado da tela, preste atenção pra NÃO ficar pelo caminho dos sacanas e acabar sendo atropelado.*

*DICA: Alguns inimigos possuem ataques especiais que arrebentam os adversários. Veja quais são: First Captain, ↓↘→+●; Queen's Child, ←↙↓↘→+●; Gray Strife, →←↙↓↘→+●; UN Guardian, ←↓↙+●; Hard Armament, ←↓↙+●; Dream Tender, ←↓↙+●; Reverse Direction, →↓↘+●; Tail Blade, →←↙↓↘→+●.*

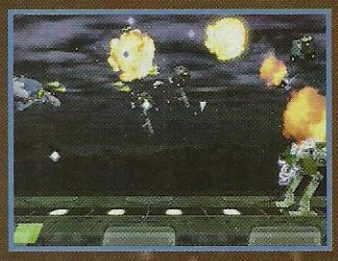
Trabuco

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★★ |
| Música | ★★★★ |
| Desafio | ★★★★ |
| Diversão | ★★★★ |
| Controle | ★★★★★ |

| | |
|---|---|
| Fabricante | Taito |
| Estilo | Nave / Tiro / 3D |
| Fases | 15 |
| Jogadores | 1 ou 2 simultâneos |

1 CD / Continue / Controle Digital / Joystick Treme / Memory Card

www.taitoinc.com
www.taito.co.jp



# EINHÄNDER

## Terra Vs. Lua

Numa época em que Terra e Lua estão dominadas pelo caos, uma grande batalha tem início causando um confronto entre os governos locais e ameaçando a sobrevivência da humanidade.

Agora, guiada por um grupo de rebeldes, uma nave protótipo chamada "Einhänder" - última esperança em alemão - parte numa missão buscando romper TODAS as barreiras militares possíveis e restabelecer a paz local - mesmo que seja através da violência.

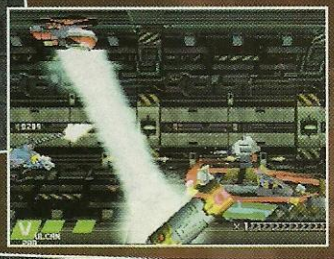
## Novidades no Velho Estilo

Revolucionando no visual, a aventura traz gráficos poligonais e apresentações em CGs. Pra entrar de jeito na ação, pode-se conferir 12 armas (algumas escondidas) e 3 naves "Hi-Tech" (além das secretas) - lembrando ainda que cada fase tem 3 "Secret Bonus" escondidos. Tudo pronto pra enfrentar montanhas de atravessar por cenários que incluem montanhas, bases militares, estações espaciais, portos, cidades, etc... demais!

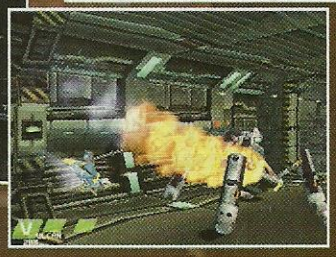
***DICA: No sufoco, cercado de tiros, use suas armas como proteção e "chupe" os tiros com elas.***

***DICA: Use o L2 e R2 pra controlar a velocidade da nave conforme seu estilo de ação.***

***DICA: Antes de acionadas as armas secretas, a melhor combinação é: "Cannon", inferior; "Wasp", superior.***



***DICA: Após acionadas as armas secretas, a melhor combinação é: "Wasp", superior; "Python", inferior.***



***DICA: Evite encostar as armas em inimigos e paredes pois, como sua nave, elas também se danificam.***

***DICA: Atenção! Algumas armas se apresentam de formas diferentes conforme a posição (inferior/ superior). Teste tudo!***

### Fase 1

• Sub-Chefe: Comece destruindo os braços mecânicos e mantenha distância pra fugir dos tiros.

• Mestre: De início, ataque a parte do "pescoço" e, após destruir a peça, comece a concentrar os tiros na parte de trás.

### Fase 2

• Sub-Chefe: Preste atenção aos tiros - que são MUITO rápidos -. Mantenha distância e atire sem parar. Quando o inimigo "rebolar" suba para o canto esquerdo.

• Mestre: Destrua os braços e mire SEMPRE o meio, tomando cuidado com os tiros. Seja rápido, pois os braços reaparecem.

### Fase 3

• Sub-Chefe: Destrua tudo na seguinte ordem: canhões centrais, pernas, cabeça.

• Mestre: Ataque e, quando ele aproximar-se, passe por cima pra fugir. Tente usar o canhão e o lança-granadas.

### Fase 4

• Sub-Chefe: Descarregue tiros no inimigo na água e suba quando o safado soltar as minas explosivas. Então, quando o malandro se pendurar, atire sem parar. Lembre-se também de descer quando o maluco girar os braços.

• Mestre: Cuidado com as minas explosivas. Então, quando o malandro se pendurar, atire sem parar. Lembre-se também de descer quando o maluco girar os braços.

### Fase 5

• Sub-Chefe: Acerte na cabeça e fuja dos tiros. Enquanto desvia dos ataques inimigos atire nas rodelas que o maluco joga no chão.

• Mestre: Fuja dos tiros e, quando ele "puxar energia" com o olho, encoste nos pés dele. Caso ele vire, suba e destrua a "calda" dele atirando SEMPRE.

### Fase 6

• Sub-Chefe: Destrua os jatos propulsores e desvie-se das naves de plantão.

• Mestre: Destrua as asas e partes inferiores, tomando cuidado com os tiros, mísseis e rodelas que soltam raios.

### Fase 7

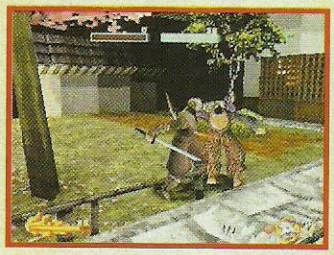
• Mestre: Acerte na cabeça e peito do bundão. Ande pra baixo enquanto ele soltar tiros vermelhos ou azuis e, quando ele lançar uma parte do corpo, siga pra baixo, longe das pernas.

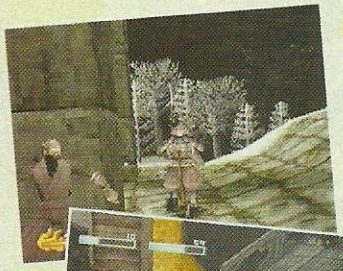
| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★★★ |
| Música | ★★★★ |
| Desafio | ★★★★ |
| Diversão | ★★★★★ |
| Controle | ★★★★ |

| | |
|---|---|
| Fabricante | Square Soft |
| Estilo | Nave / Tiro / 3D |
| Fases | 7 |
| Jogadores | 1 |

• 1 CD / Continue / Controle Digital / Memory Card

www.squaresoft.com
www.square.co.jp





**DICA:** *Preste atenção aos ninjas. Geralmente eles SEMPRE andam em grupo e tem reforços por perto.*

**DICA:** *Ataques surpresa matam instantaneamente. Esconda-se e, quando o inimigo virar as costas, ataque-o sem piedade.*

**DICA:** *Alguns inimigos são MUITO fortes. Pra derrotá-los, acerte-os e fuja - voltando pra atacar depois.*

**DICA:** *Seja enxerido e procure por itens em TODOS os locais do cenário.*

# NA CALADA DA NOITE...

Enfrentando ninjas, samurais, lutadores de vários estilos, cães de guarda e até alguns marginais do velho oriente, você encarna nos ninjas "Rikimaru" ou "Ayame" e precisa resgatar a irmã seqüestrada pelo misterioso "Shogun".

Durante a ação, os heróis cruzarão vilas, florestas, montanhas, templos... contando com a ajuda de espadas, bombas de fumaça, gás do sono, etc... são 20 equipamentos animais!

É claro, bastante habilidosos, os ninjas poderão escalar telhados, subir árvores, pendurar-se, golpear, correr e, acima de tudo, esconder-se para assassinar suas vítimas na calada da noite!

***Obs.: Na versão americana há 2 missões inéditas.***

**DICA:** *Algumas fases possuem armadilhas no chão. Ande com cuidado pa evitá-las.*

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★★★ |
| Música | ★★★★ |
| Desafio | ★★★ |
| Diversão | ★★★★ |
| Controle | ★★★ |

| | |
|---|---|
| Fabricante | Aquire |
| Estilo | Ação / 3D |
| Fases | 10 |
| Jogadores | 1 |

* 1 CD / Controle Analógico ou Digital / Memory Card

www.activision.com

# TENSHU

**DICA:** *Pra fugir dos inimigos que atacam à distância é preciso manter-se em movimento e procurar um abrigo.*

## 1 Fase

• Suba no telhado à esquerda do início da fase, siga até a entrada da vila, pule para a casa à esquerda e procure pela casa com abertura no telhado.

• **Chefe:** Cole no gordão tarado e ataque rapidamente pra NÃO deixá-lo usar a pistola.

## 2 Fase

• Cruze a vila até o velho "samurai" do outro lado da ponte, próximo à porta.

## 3 Fase

• Sua missão é penetrar na prisão para resgatar "Rikimaru" ou "Ayame" (conforme seu ninja escolhido).

• **Chefe:** Contra o chefão "sumô-samurai", fuja das seqüências pelas laterais e ataque em seguida. Se possível, use "Smoke Bombs" pra atordoá-lo.

## 4 Fase

• Sua tarefa subir na cabeça da estátua gigante do templo.

• **Sub-Chefe:** Use "Smoke Bombs" pra atordoar o grandalhão e ataque-o. Caso NÃO tenha "Smoke Bombs", defenda-se e golpeie em seguida.

• **Chefe:** Fique na defensiva contra o lutador de "Kung Fu" e contra-ataque após abafar os chutes adversários.

**DICA:** *Evite contato com qualquer inimigo. Como um verdadeiro ninja sua arma é o disfarce.*

## 5 Fase

• Atravessar a vila e siga até as embarcações ancoradas no rio.

• **Chefe:** Procure deixar o capitão do barco próximo à beirada e use "Smoke Bombs" para atordoá-lo e empurrá-lo pra água. Caso NÃO tenha "Smoke Bombs", esquive-se e golpeie em seguida.

## 6 Fase

• Atravesse a floresta e suba a montanha até encontrar uma flor.

## 7 Fase

• Sua meta é alcançar a torre mais alta de todo o templo.

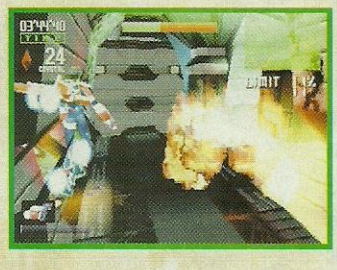
• **Chefe:** Novamente o lutador de "Kung Fu". Use a tática anterior - tomando cuidado com os chutes giratórios e a agilidade do inimigo.

## 8 Fase

• O confronto final está chegando. Seja rápido e NÃO espere pelos inimigos.

• **Sub-Chefe:** O lutador de "Kung Fu" parece NÃO morrer. Use a mesma tática - agora, ainda com mais agilidade.

• **Chefe:** Fique movimentando-se e, quando "Shogun" parar com a espada à frente, fuja pelas laterais e ataque em seguida. Também tome cuidado quando "Shogun" correr para o centro... ele voltará atropelando.



# BURNING RANGERS

**DICA:** *Use tiros normais nas chamas verdes pra transformá-las em cristais.*

**DICA:** *Ande SEMPRE com pelo menos 1 cristal guardado, deixando como proteção ao personagem.*

**DICA:** *Pra resgatar as pessoas são necessários 5 cristais. No entanto, salvando-as com 10, ganha-se 1 continue.*

**DICA:** *Logo que ouvir algum barulho ou brilho diferente coloque o direcional pra trás rapidamente pra se transformar em carvão.*

**DICA:** *Geralmente os locais de difícil acesso dos cenários guardam cristais. Vasculhe-os SEMPRE.*

## BOMBEIROS HI-TECH

No futuro, pra salvar os sobreviventes de explosões em estações espaciais, bases submarinas e outros locais de difícil acesso, são destacados os corajosos integrantes do esquadrão de elite conhecido como Burning Rangers. Na equipe, estão Shou Amabane, Tillis e outros 2 integrantes de apoio. Pra encarar esses perigos, os bombeiros "Hi-Tech" contam com um arsenal bem pesado, alguns itens especiais e armaduras pra lá de resistentes... equipamentos MUITO avançados.

**DICA:** *Seja rápido ao efetuar as tarefas. A cada 20% de aumento no "Limit" ocorrem explosões pelo cenário, alastrando o fogo.*

**DICA:** *Nas chamas amarelas use o tiro simples; nas azuis, o concentrado; nas verdes, um concentrado e alguns simples.*

**DICA:** *Algumas portas só abrem com o acionamento dos "Switches". Parte deles fica próximo, enquanto outros estão bem afastados do local.*

## Explosão de AÇÃO!

Trazendo um enredo bastante original e emocionante, essa aventura traz algumas inovações na jogabilidade e a ação NÃO pára por um segundo - pois o fogo vai se alastrando com o tempo.

No total são 4 missões cheias de tarefas além da fase "Training Space", desenvolvida só pra treinar suas habilidades. Pelas telas, que chegam a lembrar labirintos, é preciso capturar cristais e levá-los às pessoas presas em meio às chamas... tá esquentando!

### • 1º CHEFE: "FALLEN MEMORY"

Pra detonar a flor GIGANTE, fique rodeando-a e, quando ela abrir pra atirar, pule e solte um tiro carregado. Pra fugir, saia pelas laterais e repita a operação.

### • 2º CHEFE "SILENT BLUE"

Fique SEMPRE numa das plataformas e, quando o peixão aproximar-se, solte o tiro carregado - pulando pra outra plataforma em seguida.

### • 3º CHEFE "GRAVITY ZERO"

Fique carregando o tiro enquanto apanha os cristais e, após soltar o tiro, desvie-se da garra e ataque-o novamente - repetindo a operação.

### • 4º CHEFE "WINGED CRADLE"

Use pulos duplos pra fugir dos ataques inimigos e carregue o tiro pra revidar no chefão.

**DICA:** *Alguns focos de fogo escondem plataformas que dão acesso à outras partes do cenário - apague os incêndios e fique de olhos abertos.*

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★★★ |
| Música | ★★★★★ |
| Desafio | ★★★★ |
| Diversão | ★★★★ |
| Controle | ★★★ |

| | |
|---|---|
| Fabricante | Sega |
| Estilo | Ação / 3D |
| Fases | 4 |
| Jogadores | 1 |

* 1 CD / Continue / Controle Digital ou Analógico / Password

www.sega.com
www.sega.co.jp

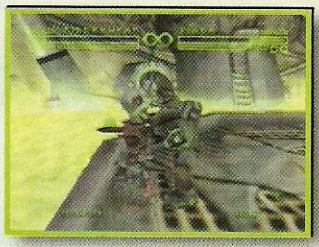
# XFLASH

## Bio F. R. E. A. K. S.

**DICA:** Empurre os oponentes para os cantos e armadilhas.
**DICA:** Diminua o tempo de luta, tire um pouco de energia do adversário e fuja até zerar o relógio.
**DICA:** Na forma defensiva, metal líquido, a imunidade é apenas contra projéteis... ainda leva-se socos e chutes.
**DICA:** Voe e atraia o inimigo para o alto. Depois, caia rapidamente e, antes do inimigo descer, inicie o movimento de finalização para acertá-lo logo que descer.
**DICA:** Contra 'Mutilator', use o 'Jet Pack' para voar, caia golpeando na cabeça e voe novamente sobre o cafajeste.

## Bio F. R. E. A. K. S.

Num futuro de caos a nação Neo-Amerika é palco da disputa entre grandes corporações. Buscando o poder há 8 mutantes da 'espécie' Bio FREAKS (Biological Flying Robotic Enhanced Armored Killing Synthoids) e 2 chefões. Nas batalhas rolam armas pesados, vôos, explosões, carnificina, decapitações, 'Combos' e MUITO sangue espirrando. Pra iniciar há 11 arenas preparadas com armadilhas e os modos: 'Arcade', '2P Battle', 'Vs Mode', 'Survival', 'Practice'. Nervosíssimo!



Os lutadores são MUITO legais e podem inclusive arrancar pedaços dos inimigos.

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★★★ |
| Música | ★★★ |
| Desafio | ★★★★★ |
| Diversão | ★★★★ |
| Controle | ★★★ |

| | |
|---|---|
| Fabricante | Saffire |
| Estilo | Luta / Versus / 3D |
| Fases | 10 |
| Jogadores | 1 ou 2 simultâneos |

• 128 Mega / Continue / Controle Digital / Memory Card / Joystick Treme

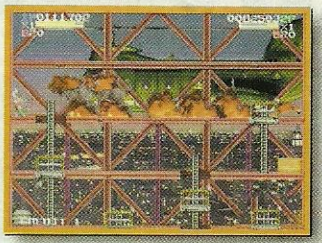
www.midway.com
www.saffire.com

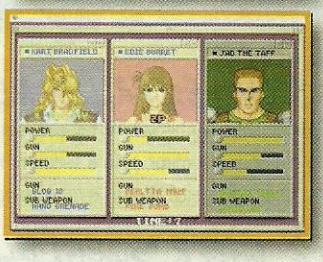
## Elevator Action: Returns

**DICA:** Gaste TODOS os créditos no 'Player 1' e depois, quando acabarem, entre no controle 2 e ganhe mais créditos.
**DICA:** Derrube os barris nas portas e elevadores pra atingir vários inimigos.
**DICA:** Fique atento à contagem regressiva... demorando MUITO a bomba explode sozinha e manda tudo pelos ares.
**DICA:** Pode-se controlar os elevadores quando se está dentro deles. Use-os pra esmagar os inimigos.
**DICA:** Pra fugir dos ataques terroristas pode-se abaixar, pular ou, em último caso, soltar a bomba e esperar pela explosão que anula tudo!

## Elevator Action: Returns

EMERGÊNCIA! Um clássico dos arcades volta explodindo. Terroristas internacionais estão em ação. Agora, pra resolver a parada, 3 agentes de elite do esquadrão anti-bombas (Kart Bradfield, Edie Burret, Jad The Taff) terão de encarar desde espiões e marginais, até cães assassinos - atravessando locais como prédios, aeroportos e bases inimigas -. Pra ajudar um pouco eles contam com armas, raios laser, metralhadoras, granadas... além de vários outros poderes especiais.





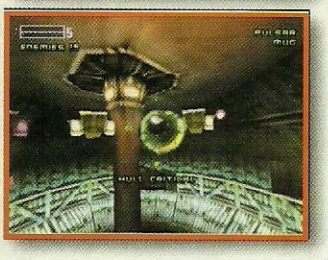
Há um modo secreto com o Elevator Action original - sucesso nos anos 80.

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★ |
| Música | ★★★★ |
| Desafio | ★★★ |
| Diversão | ★★★★ |
| Controle | ★★★ |

| | |
|---|---|
| Fabricante | Ving Entertainment |
| Estilo | Ação / 2D |
| Fases | 6 |
| Jogadores | 1 ou 2 simultâneos |

• 1 CD / Continue / Memory Card / Controle Digital

www.taito.co.jp



## Forsaken

Ano 2113, a Terra pós-guerra nuclear é controlada por computadores assassinos. Pra tentar recuperar o poder, um grupo de rebeldes humanos parte numa missão suicida atravessando cenários como labirintos, ruínas, bases militares, reatores nucleares, refinarias, templos... sempre repletos de inimigos "Hi-Tech". No total são 8 naves turbinadas e equipadas com mísseis, granadas, metralhadoras, lasers... num total de 15 armas com 3 níveis de potência cada... pauleira!

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★★★★ |
| Música | ★★★★ |
| Desafio | ★★★★ |
| Diversão | ★★★ |
| Controle | ★★★★ |
| Fabricante | Acclaim |
| Estilo | Tiro em 1ª Pessoa / 3D |
| Fases | ? |
| Jogadores | 1 a 4 simultâneos |

* 64 Mega / Continue / Controle Analógico & Digital / Memory Card / Joystick Treme

www.forsaken.com
www.aklm.com

*Só no N64 há "Multiplayer" de 4 pessoas... além disso, as fases são diferentes.*

## Hot Shots Golf - Everybody's Goft

Chega de frescura! Agora TODOS vão aprender a jogar golfe. Trazendo 10 personagens - variando entre homens e mulheres - além de outros secretos, as partidas são relativamente agitadas e têm detalhes sobre vento, relevo, força, inércia... tudo respeitando as leis físicas. Além disso, há mais de 10 tacos diferentes pra se efetuar jogadas e inúmeros campos de golfe - alguns escondidos -. Nas partidas, as novidades ficam no acumulo de experiência e modo "Mini Golf"... Yesss!

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★★ |
| Música | ★★★★ |
| Desafio | ★★★ |
| Diversão | ★★★★ |
| Controle | ★★★★ |
| Fabricante | Camelot |
| Estilo | Esporte / 3D |
| Fases | ? |
| Jogadores | 1 a 4 simultâneos |

* 1 CD / Controle Digital / Memory Card / Multi-Tap

www.camelot.co.jp
www.scea.sony.com

*Golf fácil de aprender, cheio de segredos e ainda com um modo de "Mini-Golf".*

# XFLASH

## Forsaken

**DICA:** Explore os cenários em busca dos "Power Pods" pra melhorar as armas e deixá-las no 3º nível.

**DICA:** Ande devagar e procure atingir os inimigos à distância, diminuindo as chances de ser atacado.

**DICA:** Ao explorar uma área nova, caso note a presença de inimigos, procure atraí-los pra fora. Geralmente eles vêm um por vez e podem ser destruídos mais facilmente.

**DICA:** Ao usar as armas "Titan Missile" e "Quantum Mine" procure ficar à distância pra NÃO sofrer danos.

**DICA:** Nos combates, mexa-se bastante e use pilares e paredes como escudo.

## Hot Shots Golf

**DICA:** Fique atento à direção do vento. As vezes é preciso lançá-las em outra direção pra compensar o desvio.

**DICA:** Par colocar efeito aperte 6 pra escolher a força e, quando for confirmar, aperte na direção desejada junto - fazendo o mesmo ao ajustar a mira.

**DICA:** Troque de taco conforme a inclinação do campo ou tipo de terreno (areia, grama, etc).

**DICA:** Ao chegar ao "Green", parte verde clara do campo, é que se deve usar o taco reto. Nessas horas a tacada deve sempre buscar a pontuação.

**DICA:** Evite tacadas próximas à água e areia ("Bunker").

# XFLASH

## Monster Rancher

**DICA:** Com um monstro experiente, selecionando "Battle", escolha NÃO orientá-lo pra agilizar a luta.

**DICA:** Ao acionar o "Shrine", teste TODOS os CDs que tiver (Saturn, PC Engine, Macintosh, música, etc).

**DICA:** Ao criar um monstro, para guardá-lo em segurança, deixe-o congelado.

**DICA:** Pra ganhar dinheiro sem entrar nos campeonatos e treinar seu monstro, escolha a opção "Work" e ponha sua criatura pra trabalhar.

**DICA:** Fique atento às promoções realizadas pela loja ("Shop") e treino ("Training"). Aproveite-as sempre que puder.

## Off-Road Challenge

**DICA:** Cuidado com as batidas! Conforme seu carango se arrebenta pelos obstáculos alguns equipamentos podem ir quebrando.

**DICA:** Os itens espalhados nas pistas ajudam bastante, confira: nitros, dá turbos pra acelerar o carro; capacetes, aumentam a proteção às batidas; dinheiro, 40.000 dólares.

**DICA:** Desvie dos obstáculos pra NÃO perder velocidade e acabar saindo da pista.

**DICA:** Algumas pistas possuem pequenas bifurcações ou rampas.

**DICA:** Na largada, espere até que a palavra "Set" suma e, pouco antes do "Go" aparecer, pise fundo.

## Monster Rancher

Sua tarefa é criar e cuidar de monstros até que tornem-se campeões das arenas. Pra isso é preciso alimentar, treinar, ensinar, congelar, castigar... várias opções pra ajudá-lo no desenvolvimento - inclusive misturar espécies diferentes pra obter novas raças. Pois é, existem MUITOS tipos de criaturas e, combinando outro CD no "Shrine" - esse número torna-se quase infinito. Nos combates, rolam golpes, ataques especiais, objetos raros e até prêmios em dinheiro... Yeah!

DIVERSÃO! Pode-se usar qualquer CD pra criar novos montros e combinações.

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★★ |
| Música | ★★★ |
| Desafio | ★★★ |
| Diversão | ★★★★★ |
| Controle | ★★★ |

| | |
|---|---|
| Fabricante | Tecmo |
| Estilo | Estratégia / 3D |
| Fases | 6 níveis |
| Jogadores | 1 ou 2 simultâneos |

* 1 CD / Controle Digital / Memory Card

www.tecmo.com
www.tecmo.co.jp

## Off-Road Challenge

Numa competição entre veículos "Off-Road", preparados pra qualquer terreno, 8 carangos nervosos (4 deles secretos) encaram 6 pistas com terra seca, areia, asfalto, lama, grama e vários obstáculos pelo caminho - passando por localidades como Mojave, Baja e Las Vegas entre outras -. Nas corridas, além de itens pelo trajeto, rolam prêmios em dinheiro e pode-se ir ao "Speed Shop" e comprar equipamentos como acelerador, suspensão, nitro, motor, pneus pra melhorar o carro.

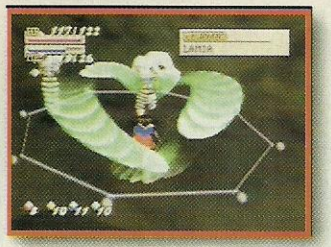
A conversão entre arcade e N64 ficou ridícula e o jogo perdeu MUITA qualidade.

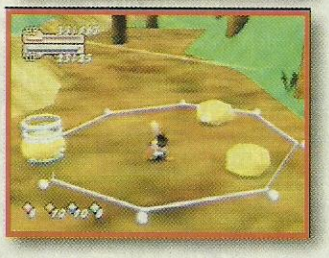
| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★ |
| Música | ★★ |
| Desafio | ★★ |
| Diversão | ★★ |
| Controle | ★★★ |

| | |
|---|---|
| Fabricante | Midway |
| Estilo | Corrida / 2D |
| Fases | 24 |
| Jogadores | 1 ou 2 simultâneos |

* Continue / Controle Analogico / Joystick Treme / Memory Card

www.gtinteractive.com
www.midway.com





## Quest 64 - Holy Magic Century Eltate

Celtland era uma ilha pacífica até que um perverso homem roubou o "Eletale's Book" - que contém as maiores magias do mundo - e ainda seqüestrou o imperador local. Agora, o aprendiz de feiticeiro e herdeiro do trono, Brian, precisará atravessar desertos, cavernas, florestas, cidades... tudo enfrentando criaturas dos mais diversos tipos, colhendo itens, equipamentos, ganhando experiência e abusando das magias: Terra, Vento, Fogo, Água. Essa aventura está só no início!

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★★ |
| Música | ★★ |
| Desafio | ★★★ |
| Diversão | ★★★ |
| Controle | ★★★ |
| Fabricante | Imagineer |
| Estilo | RPG / 3D |
| Fases | ? |
| Jogadores | 1 |

* 64 Mega / Continue / Controle Analógico / Memory Card

www.thq.com
www.imagineer.co.jp

*O esquema das batalhas consegue juntar elementos com ação e estratégia.*

## Quest 64

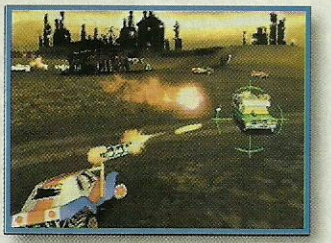
**DICA:** Vasculhe pelos cenários e procure por segredos ao ver um ponto de exclamação ("!") sobre o herói.

**DICA:** Nas cidades, SEMPRE colha informações com TODOS os habitantes.

**DICA:** Nas batalhas, movimente-se bastante pra fugir dos ataques inimigos e posicionar-se melhor pra atingir os oponentes.

**DICA:** Pra fugir de uma luta, encoste na linha de delimita o campo de batalha e aperte o botão A. Depois, fique correndo e afaste-se do local.

**DICA:** Teste suas magias. Alguns inimigos são mais vulneráveis a certos tipos de poderes que outros.



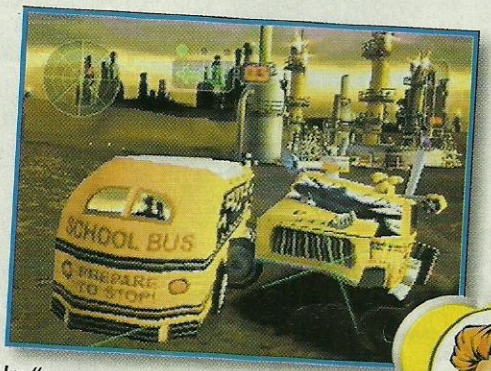
## Vigilante 8

Duas "Motor Gangs" animais roubaram armas experimentais de uma base militar secreta e iniciaram uma guerra pra ver quem tomará conta do pedaço. Os malandros equiparam seus carangos - que vão desde jipes até ônibus escolares e agora se explodem por locais como cemitérios de aviões, estações de esqui, refinarias, etc. Pra iniciar toda a ação, pode-se optar entre os modos "Arcade", "Versus" ou "Cooperative" - esbanjando com visual fantástico e apresentações em CG animais.

| | |
|---|---|
| Gráfico | ★★★★ |
| Música | ★★★★★ |
| Desafio | ★★★★ |
| Diversão | ★★★★ |
| Controle | ★★★★ |
| Fabricante | Activision |
| Estilo | Ação / Tiro / 3D |
| Fases | 12 |
| Jogadores | 1 ou 2 simultâneos |

* 1 CD / Controle Analógico & Digital / Memory Card / Continue

www.bullfrog.ea.com
www.ea.com




*Um "pega pra capar" envolvendo carros armados até os dentes... ANIMALESCO!*

## Vigilante 8

**DICA:** Preste atenção! Enquanto o jogo carrega aparecem telas mostrando os objetivos para se completar os cenários.

**DICA:** Para virar rápido, enquanto estiver em baixa velocidade, segure o freio de mão e acelere.

**DICA:** Evite usar a metralhadora continuamente. Dê tiros pausados pra NÃO superaquecer a arma.

**DICA:** Mantenha distância das explosões e NÃO fique no meio de outros adversários... pode ser fatal.

**DICA:** Quando estiver MUITO próximo do inimigo, descarregue a metralhadora com tudo e veja a energia do adversário desaparecer.

# XFIGHT

MORTAL KOMBAT 4

## LEGENDA

Cima ..... ↑
Baixo ..... ↓
Frente ..... →
Trás ..... ←
High Punch ..... HP
Low Punch ..... LP
High Kick ..... HK
Low Kick ..... LK
Run ..... Rn
Block ..... Blk
Carregar ..... (c)

***Observações:***

***• Todos os movimentos funcionam com o inimigo à direita.***

***• O asterisco (*) indica ataque acionado após a mensagem 'Finish Him/Her'.***

## MOVIMENTOS BÁSICOS

Crouch ..... ↓
Pick Up ..... ↓+Rn
Side Step Out ..... Rn, Rn
Side Step In ..... ↓+Rn, Rn
Throw ..... LP (perto).
Heavy Jump Punch ..... LP (no ar).
Light Jump Punch ..... HP (no ar).
Bone Breaker ..... LK (perto).
Knee Smash ..... HK (perto).
Crouch Punch ..... ↓+LP
Uppercut ..... ↓+HP
Ankle Kick ..... ↓+LK
Foot Sweep ..... ←+LK
Roundhouse Kick ..... ←+HK

## GORO

### • Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick .....
..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Wrestle Dropkick .....
..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Front Face Upward Kick .....
..... ↑+HK ou LK (no ar).
Forearm Smash ..... HP (perto).
Vertical Side Kick ..... ↓+HK

### • Special Moves

Fireball ..... →←+HP
Tele Stomp ..... →→←+HK
Ground Shaker Stomp ..... ←→↓↓+HK
Two Hand Swipe ..... →→+HP
Super Uppercut ..... ↓↓+HP
Lunge Kick ..... ←←+HK
Stomp ..... ??????????
Overhand Hit ..... ??????????
Taunt ..... ??????????

### • Plus

- Goro NÃO tem 'Fatality'.
- NÃO pode ser agarrado no ar.

## NOOB SAIBOT

### • Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick .....
..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Wrestle Dropkick .....
..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Front Face Upward Kick .....
..... ↑+HK ou LK (no ar).
Forearm Smash ..... HP (perto).
Vertical Side Kick ..... ↓+HK

### • Special Moves

Weapon ..... →→+HK ('Scythe')
Fireball ..... ↓→+LP
Air Fireball ..... ↓→+LP (no ar).
Teleport ..... ↓↑
Air Punch LP ou HP (durante 'Teleport').
Air Kick .... LK ou HK (durante 'Teleport').
Air Throw ..... Blk (durante 'Teleport').
Follow Up ..... Blk (no ar, perto).

### • Fatalities

*Fatality 1 ..... ??????????
*Fatality 2 ..... ??????????
*Spike Fatality ..... →↓→+HK (perto).
*Fan Fatality ..... ↓←←+HK (perto).

## FUJIN

### • Normal Moves

Headbutt ..... HP (perto).
Spin Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar).
Crouching Crotch Kick ..... ↓+HK
Diagonal Wrestle Dropkick .....
..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Wrestle Dropkick .....
..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).

### • Special Moves

Weapon ..... ←←+LP ('Crossbow').
Whirlwind Spin ..... →↓+LP
Tornado Lift ..... →↓→+HP
Dive Kick ..... ↓+LK (no ar).
Slam.... ←→↓+LK (após 'Tornado Lift').
Rising Knee ..... ↓→+HK

### • Fatalities

*Fatality 1 ... Rn+Blk (5 vezes/meia tela).
*Fatality 2 .....
..... ↓→→↑+Blk (menos de 1 passo).
*Spike Fatality ..... ←→←+HP (perto).
*Fan Fatality ..... ↓↓↓+HK (perto).

## JAREK

### • Normal Moves

Diagonal Ninjitsu Dropkick .....
..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Ninjitsu Kick .....
..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Front Face Upward Kick .....
..... ↑+HK ou LK (no ar).
Forearm Smash ..... HP (perto).
Crouching Chest Kick ..... ↓+HK

### • Special Moves

Weapon ..... →→+HP ('Scimitar').
Cannonball Roll ..... ←→+LK
Ground Shaker ..... ←↓←+HK
Tri-Blade ..... ↓←+LP
Vertical Roll ..... →↓→+HP

### • Fatalities

*Fatality 1 ..... →←→→+LK (perto).
*Fatality 2 ..... ↑↑→→+Blk (meia tela).
*Spike Fatality ..... ←→→+LP (perto).
*Fan Fatality ..... →↓→+HK (perto).

## JAX

**• Normal Moves**

Diagonal Wrestle Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Wrestle Dropkick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Spin Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar).
Forearm Smash ..... HP (perto).
Crouching Chest Kick ..... ↓+HK

**• Special Moves**

Weapon ..... ↓→+HP ('Spiked Club').
Ground Wave ..... →→↓+LK
Dash Punch ..... ↓←+LP
Backbreaker ..... Blk (no ar, perto).
Fire Ball ..... ↓→+LP
Multi-Slam LP, Rn+Blk+HK, HP+LP+LK, HP+Blk+LK, HP+LP+HK+LK

**• Fatalities**

*Fatality 1 ..... Segure e solte 5s LK+→→↓→ (perto).
*Fatality 2 ..... ←→→↓+Blk (perto).
*Spike Fatality ..... →→←+HP (perto).
*Fan Fatality ..... →→←+LK (perto).

## JOHNNY CAGE

**• Normal Moves**

Diagonal Wrestle Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Wrestle Dropkick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Front Face Upward Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar).
Headbutt ..... HP (perto).
Vertical Side Kick ..... ↓+HK

**• Special Moves**

Weapon ..... →↓→+LK ('Sword').
Shadow Kick ..... ←→+LK
Shadow Uppercut ..... ←↓←+HP
High Fireball ..... ↓→+HP
Low Fireball ..... ↓←+LP
Split Punch ..... Blk+LP

**• Fatalities**

*Fatality 1 ..... →←↓↓+HK (perto).
*Fatality 2 ..... ↓↓→↓+Blk (perto).
*Spike Fatality ..... ←→→+HK (perto).
*Fan Fatality ..... ↓→→+HK (perto).

## KAI LOTUS

**• Normal Moves**

Diagonal Wrestle Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Wrestle Dropkick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Spin Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar).
Headbutt ..... HP (perto).
Vertical Side Kick ..... ↓+HK

**• Special Moves**

Weapon ..... ↓←+LP ('Bladed Staff').
Falling Fireball ..... ←←+HP
Rising Fireball ..... →→+LP
Air Rising Fireball ..... →→+LP (no ar).
Air Fist ..... ↓→+HP
Super Roundhouse ..... ↓→+LK
Handstand Circle Kick ..... Blk+LK, LP
Handstand Great Kick Blk+LK, LK ou HK

**• Fatalities**

*Fatality 1 ..... Segure Blk+↑→↑←+HK (perto).
*Fatality 2 ..... ↑↑↑↓+Blk (meia tela).
*Spike Fatality ..... ←→↓+HK (perto).
*Fan Fatality ..... →→↓+Blk (perto).

## LIU KANG

**• Normal Moves**

Diagonal Ninjitsu Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Ninjitsu Kick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Spin Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar).
Forearm Smash ..... HP (perto).
Crouching Chest Kick ..... ↓+HK

**• Special Moves**

Weapon ..... ←→+LK ('Jagged Sword').
High Fireball ..... →→+HP
Air Fireball ..... →→+HP (no ar).
Low Fireball ..... →→+LP
Flying Kick ..... →→+HK
Bicycle Kick ..... Segure 3s LK e solte

**• Fatalities**

*Fatality 1 ..... →→→↓+HK (meia tela).
*Fatality 2 ..... →↓↓↑+HP (perto).
*Spike Fatality ..... →→←+HK (perto).
*Fan Fatality ..... →→←+LP

## QUAN CHI

**• Normal Moves**

Diagonal Wrestle Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Wrestle Dropkick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Front Face Upward Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar).
Headbutt ..... HP (perto).
Vertical Side Kick ..... ↓+HK

**• Special Moves**

Weapon ..... ↓←+HK ('Dagger').
Air Throw ..... Blk (no ar).
Tele Stomp ..... →↓+LK
Flying Skull ..... →→+LP
Slide Kick ..... →→+HK
Weapon Steal ..... →←+HP

**• Fatalities**

*Fatality 1 ..... Segure e solte 5s LK+→↓→ (perto).
*Fatality 2 ..... ↑↑↓↓+LP (meia tela).
*Spike Fatality ..... →→←+LK (perto).
*Fan Fatality ..... →→↓+HP (perto).

## RAIDEN

**• Normal Moves**

Diagonal Wrestle Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Wrestle Dropkick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Spin Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar).
Forearm Smash ..... HP (perto).
Vertical Side Kick ..... ↓+HK

**• Special Moves**

Weapon ..... →←+HP ('Mallet').
Torpedo ..... →→+LK
Air Torpedo ..... →→+LK (no ar).
Teleport ..... ↓↑
Lightning Bolt ..... ↓←+LP

**• Fatalities**

*Fatality 1 ..... Segure Blk →←↑↑+HK (perto).
*Fatality 2 ..... ↓↑↑↑+HP (perto).
*Spike Fatality ..... →→↓+LP
*Fan Fatality ..... ↓→←+Blk

# XFIGHT

## REIKO

### • Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Wrestle Dropkick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Spin Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar).
Forearm Smash ..... HP (perto).
Crouching Chest Kick ..... ↓+HK

### • Special Moves

Weapon ..... ↓←+HP ('Spiked Club').
Teleport Slam ..... ↓↑+Blk (perto).
Circular Teleport ..... ←→+LK
Flip Kick ..... ←↓→+HK
Shurikens ..... ↓→+LP

### • Fatalities

*Fatality 1 ..... →↓→+LP+Blk+HK+LK (perto).
*Fatality 2 ..... ←←↓↓+HK (1 passo).
*Spike Fatality ..... →→↓+LK (perto).
*Fan Fatality ..... ↓↓←+LP (perto).

## REPTILE

### • Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Wrestle Dropkick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Front Face Upward Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar).
Forearm Smash ..... HP (perto).
Vertical Side Kick ..... ↓+HK

### • Special Moves

Weapon ..... ←←+LK ('Axe').
Acid Spit ..... ↓→+HP
Dashing Punch ..... ←→+LP
Invisibility ..... Blk+HK
Super Crawl ..... ←→+LK

### • Fatalities

*Fatality 1 ..... Segure HP+LP+HK+LK+↑ (perto).
*Fatality 2 ↑↓↓↓+HP (mais de 1 passo).
*Spike Fatality ..... ↓↓→+HK (perto).
*Fan Fatality ..... ↓→→+LP (perto).

## SCORPION

### • Normal Moves

Diagonal Ninjitsu Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Ninjitsu Kick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Front Face Upward Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar).
Forearm Smash ..... HP (perto).
Crouching Chest Kick ..... ↓+HK

### • Special Moves

Weapon ..... →→+HK ('Sword').
Sword Spin ..... ↓+LP (armado)
Spear ..... ←←+LP
Teleport Punch ..... ↓←+HP
Air Teleport Punch ..... ↓←+HP (no ar).
Air Throw ..... Blk (no ar, perto).
Breathe Fire ..... ↓→+LP

### • Fatalities

*Fatality 1 ..... ←→→←+Blk (1 passo).
*Fatality 2 ..... ←→↓↑+HP (perto).
*Spike Fatality ..... ←→→+LK (perto).
*Fan Fatality ..... →↓↓+LK (perto).

## SUB-ZERO

### • Normal Moves

Diagonal Wrestle Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Wrestle Dropkick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Front Face Upward Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar).
Forearm Smash ..... HP (perto).
Vertical Side Kick ..... ↓+HK

### • Special Moves

Weapon ..... ↓→+HK ('Wand Freeze').
Wand Freeze ..... ←+LP (armado).
Ice Blast ..... ↓→+LP
Ice Clone ..... ↓←+LP
Slide ..... LP+Blk+LK

### • Fatalities

*Fatality 1 →←→↓+HP+Blk+Rn (perto).
*Fatality 2 ..... ←←↓←+HP (1 passo).
*Spike Fatality ..... ↓↓↓+LK (perto).
*Fan Fatality ..... Segure Blk+↓↑↑↑+HK (perto).

## SHINNOK

### • Normal Moves

Diagonal Ninjitsu Dropkick ..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Ninjitsu Kick ..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Front Face Upward Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar).
Forearm Smash ..... HP (perto).
Crouching Chest Kick ..... ↓+HK

### • Special Moves

Weapon ..... ←→+LP ('Bladed Staff').
Jarek ..... ←←←+LK
Sub-Zero ..... ↓←+LP
Scorpion ..... →←+LP
Reiko ..... ←←←+Blk
Liu Kang ..... ←←→+HK
Sonia ..... →↓→↓+HP
Quan Chi ..... ←→←→+LK
Johnny Cage ..... ↓↓+HP
Kai ..... →→→+LK
Fujin ..... →→←+HK
Raiden ..... ↓→→+HP
Reptile ..... ←←→+Blk
Jax ..... →↓→+HK
Tania ..... ←→↓+Blk

### • Fatalities

*Fatality 1 ..... ↓←→↓+Rn (perto).
*Fatality 2 ..... ↓↑↑↓+Blk (perto).
*Spike Fatality ..... ↓→←+HP (perto).
*Fan Fatality ..... ↓↓→+HK (perto).

## SONYA BLADE

**• Normal Moves**

Diagonal Wrestle Dropkick .....
..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Wrestle Dropkick .....
..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Front Face Upward Kick .....
..... ↑+HK ou LK (no ar).
Headbutt ..... HP (perto).
Crouching Crotch Kick ..... ↓+HK

**• Special Moves**

Weapon ... →→+LK ('Spinning Blades').
Fireball ..... ↓→+LP
Leg Grab ..... ↓+LP+Blk
Square Wave Punch ..... →←+HP
Vertical Bicycle Kick ..... ←←↓+HK
Air Throw ..... Blk (no ar, perto).
Front Flip Kick ..... ←↓→+LK

**• Fatalities**

*Fatality 1 .....
..... Segure Blk+↓↓↓↑+Rn (1 passo).
*Fatality 2 ↑↓↓↑+HK (mais de 1 passo).
*Spike Fatality ..... →↓→+HP (perto).
*Fan Fatality ..... ↓←←+HK (perto).

## TANYA

**• Normal Moves**

Diagonal Ninjitsu Dropkick .....
..... →+LK ou ←+LK (no ar, diagonal).
Ninjitsu Kick .....
..... →+HK ou ←+HK (no ar, diagonal).
Spin Kick ..... ↑+HK ou LK (no ar).
Forearm Smash ..... HP (perto).
Crouching Chest Kick ..... ↓+HK

**• Special Moves**

Weapon ..... →→+HK ('Boomerang').
Fireball ..... ↓→+HP
Air Fireball ..... ↓←+LP (no ar).
Split Kick ..... →↓←+LK
Corkscrew Kick ..... →→+LK

**• Fatalities**

*Fatality 1 ..... ↓↓↑↓+HP (perto).
*Fatality 2 ..... ↓→↓→+HK (perto).
*Spike Fatality ..... →→→+LP (perto).
*Fan Fatality ..... ←→↓+HP (perto).

## WEAPON MOVES

*MALLET*
Swing to Right ..... HP
Swing to Left ..... LP
Overhead Smash ..... ←+HP
Swing Uppercut ..... ←+LP

*NAGIMAKI*
Strike Overhead ..... HP
Upward Swing ..... LP
Trip Opponent ..... ←+LP
Thrust ..... ←+HP

*FLAMBERGE SWORD*
Slash Downward ..... LP
Quick Slashes ..... H P
Repetidamente
Thrust Stab ..... ←+HP
Spin Slash ..... ←+LP

*BATTLE AXE*
High Slash ..... HP
Low Slash ..... LP
Uppercut Slash ..... ←+LP
Spinning Slash ..... ←+HP

*CLAYMORE*
High Slash ..... HP
Low Slash ..... LP
Spin Slash ..... ↓+LP
Overhead Slash ..... ←+HP
Uppercut Slash ..... ←+LP

*SPIKED CLUB*
Swipe ..... HP
Backhand ..... LP
Overhead Swipe ..... ←+HP
Uppercut Swipe ..... ←+LP
Smack Screen ..... →+LP

*BOWIE KNIFE*
Spinning Slash ..... HP
One-Hand Slash ..... LP
Two-Hand Slash ..... ←+HP
Backhand Slash ..... ←+LP

*SCIMITAR*
Slash Upward ..... HP
Slash Downward ..... LP
Thrust ..... ←+HP
Spin Slash ..... ←+LP

*BOOMERANG*
Downward Slash ..... HP
Throw Boomerang ..... LP
Spin Slash ..... ←+HP
Throw Upward ..... ←+LP

*ICE CLUB*
Slash ..... HP
Trip Opponent ..... LP
Uppercut Swing ..... ←+HP
Freeze Opponent ..... ←+LP

*MACE STAFF*
Swing to Right ..... HP
Swing to Left ..... LP
Overhead Smash ..... ←+HP
Swing Uppercut ..... ←+LP

*BLADE WHEEL*
Downward Slash ..... HP
Upward Slash ..... LP
Thrust Slice ..... ←+LP
Uppercut Slash ..... ←+HP

*LIGHTNING STAFF*
Upward Swing ..... HP
Downward Swing ..... LP
Swing at Torso ..... ←+HP
Straight Stab ..... ←+LP

*PISTOL*
Straight Shot ..... LP
Upward Bouncing Shot .... HP
Downward Bouncing Shot .... ←+LP

*SCYTHE*
Upward Swing ..... HP
Downward Swing ..... LP
Swing at Torso ..... ←+HP
Straight Stab ..... ←+LP

*GHURKA KUKHRI*
Upward Slash ..... HP
Downward Slash ..... LP
Spinning Slash . ←+LP ou HP

*CROSSBOW*
Straight Shot ..... LP
High Angled Shot ..... HP
Low Angled Shot ..... ←+LP

Kanja

# XDICAS

Kanja

Dessa vez o velho Kanja exagerou! Enquanto a concorrência aumenta o tamanho das letras pra ocupar mais espaços nas páginas, a X dá uma expremida em tudo e entope suas páginas de truques, macetes e outras mutretas do mundo dos games... só aqui!

## Aero Gauge

### Acionar 'Turbo Boost'

Durante a corrida, segure o acelerador (botão A) e use o 'Drift' (botão Z) nas curvas. Então, pra retomar a velocidade rapidamente, solte ambos os botões e depois volte a acelerar.

### Cores Secretas

Na tela de seleção de veículos, aperte R pra trocar a cor da máquina.

### Largada Rápida

Quando estiver para dar a largada, segure o acelerador e o freio (botões A e B) e, quando o narrador gritar 'Go!', solte o freio (botão B).

### Pista Secreta 'China Town Jam'

Termine o jogo no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', pegando 1° lugar em TODAS as pistas.

### Pista Secreta 'Neo Speed Way'

Termine o jogo no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Intermediate', pegando 1° lugar em TODAS as pistas.

### Todas as Pistas e Veículos

Aqui vai um modo fácil de descolar todas as pistas e veículos sem ter o trabalhão de encarar os inimigos:
1) Ligue o jogo e aperte START até aparecer a tela com a inscrição 'Push Start'.
2) No controle 2, aperte ↑, C↓, R, L, Z simultaneamente e depois solte-os.
3) Imediatamente após, aperte A ou START no controle 1 pra entrar no modo 'Grand Prix'.
**Obs.: Pra acionar o truque é preciso 2 controles encaixados e precisão nos comandos.**

### Veículo Secreto 'Dominator'

Termine o jogo em 1° lugar no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', usando o veículo 'Black Lighting'.

### Veículo Secreto 'N64 Controller'

Entre no modo 'Time Attack' e corra em qualquer pista. Feito isso, conseguindo um final de tempo '064', o novo veículo ficará disponível.

### Veículo Secreto 'Prowler'

Termine o jogo em 1° lugar no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', usando o veículo 'Hornet'.

### Veículo Secreto ''Reaper'

Termine o jogo em 1° lugar no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', usando o veículo 'Shredder'.

### Veículo Secreto 'Vengeance'

Termine o jogo em 1° lugar no modo 'Grand Prix', dificuldade 'Expert', usando o veículo 'Avenger'.

## Automobile Lamborghini

### Pista 4 (3 atalhos)

- Túnel à esquerda, duas curvas após os pilares.
- Após o arco de pedra, siga à esquerda pela parede.
- No meio do grande túnel, pela abertura à esquerda.

### Pista 5 (2 atalhos)

- Logo depois da primeira curva em 'S', passe pelas barreiras que dizem 'Road Closed'.
- Mais ou menos na metade da pista existe uma pequena placa azul do lado direito da estrada com uma flecha apontando para baixo. Passe por ali para pegar o atalho.

*Equipe Macula*
*Salvador - BA*

Dicas do Leitor

## Bio F.R.E.A.K.S

### Data de Criação

Pra saber quando seu cartucho 'Bio F.R.E.A.K.S.' foi criado, imediatamente após ligar o console, aperte repetidamente C←. Feito isso, um som diferente confirmará o truque.

### 'Fatalities' Secretos

Aqui vão alguns movimentos que arrebentam os inimigos facilmente... Yesss!

**MinaTek**
'Headspit' ..... →←+LP+LK (perto)

**ZipperHead**
'Buzzcut' ..... →←←+RK (perto com braços)

**Ssapo**
'Headevour' ..... →←←+RP+RK (perto)

**PsyClown**
'Cut In Half' ..... →←←+LP+LK (perto)

**Sabotage**
'Decapiblast' ..... →←←+RP (1 à 3 passos com braços)

**BullzEye**
'Backhandecap' ..... →←←+RP (perto)

**Delta**
'TorsoShears' ..... →←←+LK (perto)

**Purge**
'Mutilator' ..... ←→→+RP+RK

### Pausa com 'Screen-Saver'

Pause a batalha e deixe tudo parado por alguns minutos. Feito isso, será acionado o 'Screen-Saver' e a inscrição 'Game Paused' piscará.

### Provocação

Aperte LP+RK simultaneamente e seu lutador zombará do adversário.

### Mudar Visão

- Pra jogar com a visão em 1ª pessoa, segure ← e aperte START.
- Pra voltar à visão normal, segure ↓ e aperte START.

*Seguidores do Dr. Xurros*
*Belo Horizonte - MG*

Dicas do Leitor

## Bust-A-Move 2 Arcade Edition

### Mundo Secreto 'Another World'

Na tela do título, aperte L, ↑, R, ↓. Fazendo tudo corretamente aparecerá um pequeno personagem verde no canto direito da tela.

Agora, quando entrar no 'Puzzle Mode', a opção 'Another World' estará disponível, abrindo várias fases novas de quebra-cabeças.

### Personagens Secretos

Na tela do 'Puzzle Mode', enquanto escolhe entre os modos A e B, aperte ←, ←, ↑, ↓, L, R, L, R, L+R. Feito isso, aparecerá uma tela de seleção de personagens.

### Pular Fases

A qualquer momento da partida, aperte A, L, R, Z simultaneamente.

*Paula de Catho Miena*
*São Paulo - SP*

Dicas do Leitor

## Chameleon Twist

### Enfrentar os Chefes

Pegue TODAS as coroas nas 6 fases da aventura e mate o chefe final. Feito isso, note que aparecerá um sinal de interrogação ('?') sobre o Mundo 1. Feito isso, entre na tela da interrogação e escolha qual mestre quer enfrentar.

### Fase de Bônus

No 'Ghost Castle' (Mundo 6), logo na primeira sala, NÃO suba as escadas, fique perto do coelho e note que há uma porta fechada próxima à coroa. Agora, pegue a coroa e entre na porta.

***Obs.: É preciso 50 coroas pra acionar a porta.***

### Mundo Secreto

Pegue TODAS as coroas nas 6 fases da aventura e mate o chefe final. Feito isso, na tela de seleção de fases, aparecerá um novo cenário.

## Elevator Action: Returns

### Jogo Secreto 'Elevator Action'

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade.

### Mais Créditos

Jogando sozinho, prossiga até acabarem TODOS os créditos do 'Player 1' e, quando isso acontecer, pegue o controle 2 e continue a aventura com o 'Player 2'.

*Evandro Cunha da Silva*
*Fortaleza - CE*

Dicas do Leitor

## Forsaken 64

### Modo 'Gore'

Pra acionar o modo sangrento, na tela de 'Press Start', aperte: Z, ↓, C↑, C←, C←, C←, C←, C↓.

### Modo 'Psychedelic'

Pra acionar o modo psicodélico, na tela de 'Press Start', aperte: A, R, ←, →, ↓, C↑, C←, C↓.

### Modo 'Turbo Crazy'

Pra acionar o modo turbinado, na tela de 'Press Start', aperte: B, B, R, ↑, ←, ↓, C↑, C←.

### Modo 'Wire-Frame'

Pra acionar o modo vetorial, na tela de 'Press Start', aperte: L, L, R, Z, ←, →, C↑, C→.

### Passar Telas de Entrada

Ligue o aparelho, espere pela primeira tela de abertura e dê RESET console. Feito isso, será possível passar as telas de entrada apertando o START.

## Kobe Bryant in NBA Courtside

### Modo 'Disco Floor'

A qualquer momento da partida dê um 'pause' e aperte A, C↑, ↓, ↑, C↓, R, R, B, C→, C→, Z.

## Marvel Vs. Capcom: Clash Of Super Heroes

### Continue Lutando

Após derrotar seu oponente, segure START pra continuar mexendo seu personagem e bater em seu inimigo até iniciar a próxima luta, podendo inclusive soltar 'Special Moves' e 'Hyper Moves' nos trouxas.

### Enfrente 'Hyper Chun Li'

Em TODOS os estágios, use o 'Special Partner' (SM+CM), faça o 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF) e o 'Special Partner Finish' (↓↘→+SM+CM). Tudo sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

### Enfrente 'Hyper Hulk'

Vença TODAS as 6 primeiras batalhas usando 'Hyper Moves' e sem perder nenhum lutador. Feito isso, na 7ª luta, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

### Enfrente 'Hyper Venon'

Troque o líder de cada combate segurando o botão de soco antes do início de cada batalha. Também faça 6 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF) e um 'Special Partner Finish' (↓↘→+SM+CM) sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

### Enfrente 'Hyper War Machine'

Faça 2 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF). Tudo sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

### Enfrente 'Lilith'

Em TODOS os estágios, use o 'Special Partner' (SM+CM), faça 2 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF) e um 'Special Partner Finish' (↓↘→+SM+CM). Tudo sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

### Enfrente 'Roll'

Em TODOS os estágios, use o 'Special Partner' (SM+CM), faça 2 'Team Super Finishes' (↓↘→+SF+CF) e um 'Special Partner Finish' (↓↘→+SM+CM). Tudo sem perder nenhum lutador até o estágio 6. Então, no estágio 6, aparecerá a mensagem 'Here Comes A New Challenger'.

### Escolha seu 'Partner'

Antes de selecionar seu segundo personagem, segure START e digite os comandos correspondentes ao personagem desejado:

- 'Anita': SR+SM+SF (usada até 5 vezes).
- 'Colossus': SR+SM+CM (usado até 5 vezes).
- 'Cyclops': SR+CR+SM
- 'Devilot': SM+SF (usado até 5 vezes).
- 'Iceman': SM+CM (usado até 4 vezes).
- 'Juggernaut': SR+CM (usado até 3 vezes).
- 'King Arthur': SR+SM (usado até 8 vezes).
- 'Lou': SM (usado até 8 vezes).
- 'Magneto': CR+SF (usado até 7 vezes).
- 'Michelle Heart': SR+CR (usada até 6 vezes).
- 'Psylock': CM (usada até 5 vezes).
- 'Pure And Fur': CR (usada até 5 vezes).
- 'Rogue': SR+SM+SF+CR (usada até 7 vezes).
- 'Saki': SF (usada até 7 vezes).
- 'Sentinel': SM+CM+SF
- 'Shadow': SR+CM+SF
- 'Storm': SR+CR+SF (usada até 6 vezes).
- 'Thor': CR+SM (usado até 8 vezes).
- 'Ton-Pooh': SR+SF (usada até 9 vezes).

# XDICAS

- 'U.S. Agent': CM+SF (usado até 5 vezes).
- 'Unknown Soldier': SR (usado até 4 vezes).

### Escolha 'Carnage'
Na tela de seleção de lutadores, deixe o cursor sobre 'Chun Li' e aperte →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↑.

### Escolha 'Evil Zangief'
Jogando com 'Zangief', faça o movimento →↘↓↙←→↘↓↙←+CR.

### Escolha 'Gold War Machine'
Na tela de seleção de lutadores, deixe o cursor sobre 'Zangief' e aperte ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.

### Escolha 'Lilith'
Na tela de seleção de lutadores, deixe o cursor sobre 'Zangief' e aperte ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, ↓.

### Escolha 'Orange Hulk'
Na tela de seleção de lutadores, deixe o cursor sobre 'Chun Li' e aperte →, →, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑.

### Escolha 'Roll'
Na tela de seleção de lutadores, deixe o cursor sobre 'Zangief' e aperte ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↑, →, →.

### Escolha 'Ryu-Akuma'
Jogando com 'Ryu', com 1 barra de 'Hyper', gire o controle pra frente ou trás e aperte SF. Confirmando o truque, a roupa do lutador ficará preta.

### Escolha 'Ryu-Ken'
Jogando com 'Ryu', com 1 barra de 'Hyper', gire o controle pra frente ou trás e aperte SM. Confirmando o truque, a roupa do lutador ficará preta.

### Escolha 'Ryu-Ryu'
Jogando com 'Ryu', com 1 barra de 'Hyper', gire o controle pra frente ou trás e aperte SR. Confirmando o truque, a roupa do lutador ficará preta.

### Escolha 'Shadow Lady'
Na tela de seleção de lutadores, deixe o cursor sobre 'Morrigan' e aperte ↑, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓.

### Pontos Extras
Terminada a batalha contra o computador, na comemoração, aperte START para controlar seu lutador e tente fazer uma pose bem legal no momento em que a tela congelar. Conforme sua posição pode-se obter mais pontos.

### Provocação Especial 'Jin'
No meio da luta, provoque o adversário (START) e, enquanto o personagem estiver fazendo o movimento, fique apertando os botões de soco rapidamente.

### Roubar o 'Partner' Inimigo
Pra roubar o 'Partner' do adversário no modo para 1 jogador primeiro é preciso derrotá-lo. Feito isso, após aparecer na tela a mensagem indicando quem venceu, segure os 3 botões de chute até iniciar a próxima batalha.

### Trocar a Ordem
Pra trocar a ordem de entrada dos lutadores na batalha, durante a tela do 'vs.', segure TODOS os botões de soco. Podendo repetir o macete quantas vezes quiser.

## Mortal Kombat 4

### Escolha 'Goro'
Selecione o botão 'Hidden' na tela de seleção de lutadores, então aperte 3 vezes ↑, mova até 'Shinnok', aperte Blk e Run.

### Escolha 'Meat'
Entre no 'Group Mode' no modo pra 2 jogadores. Jogue com TODOS os personagens (16 no total) e vença sempre. Feito isso, após vencer com o último personagem, escolha qualquer lutador e note que no momento da luta estará habilitado um esqueleto ensangüentado 'Meat'.

### Escolha 'Noob Saibot'
Selecione o botão 'Hidden' na tela de seleção de lutadores, então aperte 2 vezes ↑, mova até 'Reiko', aperte Blk e Run.

### 'Fatalities' Automáticos
Ligue os 'Fatalities' automáticos no 'Cheat Menu'. Agora, segure ↓ e aperte HP de basicamente qualquer lugar da tela. Para realizar os 'Pit Fatalities', fique próximo ao adversário.
***Obs.: NÃO funciona contra 'Goro'.***

### Kódigos Mortais
Na tela do 'Versus' para 2 jogadores, com os lutadores cara-a-cara, digite os códigos correspondentes ao truque desejado.
***Obs.: O jogador 1 escolhe os 3 primeiros símbolos enquanto o jogador 2 escolhe os 3 últimos símbolos.***

- 444444 ..... Armado e Perigoso
- 321321 ..... Cabeça Grande
- 010010 ..... Desligar Dano Máximo
- 050050 ..... 'Kombat' Explosivo
- 111111 ..... Armas Livres
- 555555 ..... Muitas Armas
- 110110 ..... Dano Máximo e Sem Arremessos
- 123123 ..... Sem Poder
- 012012 ..... 'Noob Saibot'
- 222222 ..... Armas Aleatórias
- 333333 ..... 'Randper Kombat'
- 020020 ..... Chuva Vermelha
- 666666 ..... 'Kombat' Silencioso
- 100100 ..... Sem Arremessos
- 001001 ..... Corrida Ilimitada
- 002002 ..... 'Kombat' de Armas

### Menu de Truques
Entre no menu de opções, selecione a opção do 'Continue' e segure Blk+Run durante 10 segundos.

### Seleção de Fases
Na tela do 'Versus' para 2 jogadores, com os lutadores cara-a-cara, digite os códigos correspondentes ao truque desejado.
***Obs.: O jogador 1 escolhe os 3 primeiros símbolos enquanto o jogador 2 escolhe os 3 últimos símbolos.***

- 011011 ..... 'Goro's Dungeon'
- 022022 ..... 'Scorpion's Stage'
- 033033 ..... 'Elder God Stage'
- 044044 ..... 'Tomb Stage'
- 055055 ..... 'Rain Stage'
- 066066 ..... 'Reptile's Stage'
- 101101 ..... 'Temple'
- 202202 ..... 'Living Forest'
- 303303 ..... 'Prison Stage'
- 313313 ..... 'Snow Stage'

### Trocar Roupas
Na tela de seleção de lutadores, segure START e aperte qualquer botão.
***Obs.: Alguns lutadores possuem mais roupas que outros.***

## Nascar 98

### Carro Secreto 'EA Sports'
Para habilitar um carango secreto, no 'Single Race', no menu do 'Race Setup', deixe o cursor sobre o carro de 'Kenny Wallace', segure o botão ✖ e aperte ↑, ↓.

### Carro Secreto 'Pinnacle'
Para habilitar um carango secreto, no 'Single Race', no menu do 'Race Setup', deixe o cursor sobre o carro de 'Bobby Labonte', segure o botão ✖ e aperte ↑, ↓.

*Giana Ferrez Bonetti*
*São Paulo - SP*

Dicas do Leitor

# NBA In The Zone 98

### Lance Livre Fácil

Nos lances livres pode-se diminuir a velocidade da 'linha' apertando-se várias vezes ↑. Feito isso, fica MUITO mais fácil acertar a bola na cesta.

### Pontos Fáceis

Com a posse de bola, durante um ataque, com o jogador posicionado próximo à cesta, vire em direção ao aro, siga em direção ao oponente e pule pra soltar a bola na cesta. Feito isso, seu jogador terá 95% de chance de sofrer uma falta. Assim, além dos pontos obtidos com a cesta, o atleta terá mais uma chance no arremesso livre.

***Obs.: Repetindo o truque várias vezes pode-se encher o time adversário de faltas e, após algumas advertências, até receber 2 lances livres.***

### Trocar Número dos Jogadores

Primeiro, remova um jogador de sua equipe. Depois, pegue-o como um 'Free Agent' e pronto!

# SaGa Frontier

### Ataque Devastador

1) Encha a barra de 'Magic Points'.
2) Escolha 'Shadow Servant' seguida de 'Tower' 7 vezes.
3) 'Blue' criará a 'Shadow Servant' e, depois, ambos criarão as torres - totalizado 14 ataques!

### Dinheiro Fácil

1) Pegue 25 peças de ouro com o vendedor em 'Nelson'.
2) Venda o ouro à 'Koorong'.
3) Compre ouro com TODO seu dinheiro.
4) Retorne à 'Koorong', fale com o negociante.
5) Reduza o número e o preço por peça aumentará.
6) Venda até o preço cair para 520.111111.
7) Repita os passos 3 e 6 até ficar rico.

Obs.: No 'Arcane Quest' passe longe dos 'Gnomos'.

# San Francisco Rush: Extreme Racing

### Carro Bomba

Na tela de seleção de veículos, aperte C→, C→, Z, C↓, C↑, Z, C←, C←.

***Obs.: Os cones são transformados em minas explosivas.***

### Carro Secreto 'Burning Wreck'

Na tela de seleção de veículos, segure C↑ e aperte Z 4 vezes.

### Carro Secreto 'Cab'

Pegando metade das chaves em qualquer corrida irá desbloquear o 'Cab'.

***Obs.: O veículo só pode ser usado nas pistas onde for desbloqueado.***

### Carro Secreto 'Formula 1'

Após passar as 24 corridas no modo 'Circuit' em 2º no 'Ranking' ou melhor, entre na tela de seleção de pistas e aperte Z 4 vezes. Fazendo tudo corretamente o som de uma buzina é acionado e o carro estará disponível.

### Carro Secreto 'Hot-Rod'

Pegando TODAS as chaves em qualquer corrida irá desbloquear o 'Hot-Rod'.

***Obs.: O veículo só pode ser usado nas pistas onde for desbloqueado.***

### Corrida de Cabeça para Baixo

Na tela de 'Setup', aperte ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←.

### Desligar Auto-Abortagem

Na tela de 'Setup', aperte C↑, C↑, C↑, C↑.

### Desligar Colisões de Carros

Na tela de 'Setup', aperte ←, →, C→, C↑, C←, C↓, Z.

### Desligar Relógio

Na tela de 'Setup', segurando Z, aperte e segure C↓, C↑, C↑, C↓.

### 'High Score' do Computador

Na tela de 'Fast Times' ou 'Best Laps', aperte L, R, L, R, L, R, L, R. Feito isso, serão circulados os recordistas criados pelo computador.

### Ligar 'Foggy Night'

Na tela de opções, durante o jogo, selecione 'Extreme Fog' com TODOS os botões C apertados.

### Neblina Colorida

Na tela de seleção de veículos, segure Z e aperte C↓ 3 vezes.

### Pista Secreta 'Alcatraz'

Primeiro, termine o circuito, escolha a opção pra continuar, veja a rápida tela de congratulações e:

1) Na Seleção de Veículos: Segure C←, Z e depois solte-os e aperte ←.
2) No 'Setup': Segure C↑, Z, Solte-os e aperte ↑.
3) Na Seleção de Pistas: Segure C→, Z, solte-os e aperte →.
4) Na Seleção de Veículos: Segure C↓, Z, solte-os e

Para anunciar, ligue 829 1159 c/ Lourdes

TILT'S
GAME LOCADORA

TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 S. L.
Tel.: (011) 843 9021

TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Lj. 21 -
Tel.: (011) 5583 3468

TILT'S 5
Pca. da Liberdade, 141 Box 8 - Tels.: (011) 278 7956 / 278 7054 Ramal 338

Vendas & Locações

32X - 3DO
SATURN
MASTER SYSTEM
PLAY STATION
NEO GEO CD
NINTENDO 64
MEGA DRIVE
GAME BOY
SUPER NES
PC ENGINE PLAYDIA
GAME GEAR
NEO GEO
JAGUAR

Salão de Jogos

segure L, R.

***Obs.: Nas telas de seleção de veículos, pistas e 'Setup' - para passar de uma à outra - use apenas os botões A e B.***

### Pista Secreta 'Alcatraz' Salva

Usando um 'Controller Pak', faça o seguinte:
1) Entre o truque da pista secreta 'Alcatraz', continue e grave.
2) Termine a corrida, morra ou deixe o tempo acabar.
3) Comece um novo jogo (com outro jogador).
4) Na Seleção de Veículos: Segure C←, Z e depois solte-os e aperte ←.
5) No 'Setup': Segure C↑, Z, Solte-os e aperte ↑.
6) Comece uma nova partida usando o jogador salvo.
7) Na Seleção de Veículos: Segure C↓, Z, solte-os e segure L, R.
8) Agora a pista 'Alcatraz' está habilitada.

### Ressuscitar no Local

Na tela de 'Setup', segurando Z, aperte C←, C→, C→, C←.

### 'Special Cars' nas Pistas

Pra deitar e rolar com os carros especiais em TODAS as pistas, primeiro, obtenha uma carro especial numa única pista (apanhando TODAS as chaves escondidas). Então, na tela de seleção de pistas, tenha certeza de que a mostrada inicialmente é a sua e, em seguida, aperte o botão A pra selecionar uma outra pista qualquer e finalize apertando o botão B. Agora, siga repetindo a operação até que a primeira pista apareça novamente. Feito isso, finalmente será possível usar os carros especiais em quaisquer dos circuitos.

### Transformar Cones em Minas Explosivas

Na tela de 'Setup', aperte L, R, L, R, L, R.

### Trocar Distância da Visão.

Segure L e aperte ↑ ou ↓ pra controlar o 'Zoom'.

### Trocar Gravidade

Na tela de 'Setup', segurando Z, aperte ↑, ↓. Depois, soltando o Z, aperte ↑, ↓, ↑, ↓. Repetindo até obter a gravidade desejada.

### Trocar Pneu Dianteiro

Na tela de seleção de veículos, segure C← e aperte C→. Agora, segure C→ e aperte C←. Repetindo até obter o pneu desejado.

### Trocar Pneu Traseiro

Na tela de seleção de veículos, segure C→ e aperte C←. Agora, segure C← e aperte C→. Repetindo até obter o pneu desejado.

### Trocar Tamanho do Carro

Na tela de seleção de veículos, aperte C↓, C↑, C↑, C↓.

### Trocar Texturas

Na tela de 'Setup', segure C→ e aperte L. Solte os botões e aperte Z. Agora é só ficar repetindo o processo e escolher as texturas preferidas para serem aplicadas nas corridas.

### Voando Fácil

Ligue os códigos 'Ressuscitar no Local' e 'Desligar Auto-Abortagem'. Agora, ao bater numa 'Ressurrect Key', segure o freio imediatamente e repita até seu carro parar piscando.

## Starcraft

### X-Truques

Aqui vai uma tonelada de senhas pra galera escandalizar no espaço. Para acionar os macetes, a qualquer momento da partida, aperte ENTER, digite o código correspondente ao truque desejado e aperte ENTER novamente:

- 10.000 'Gas/Crystal': 'Show me the money'
- Abrir Mapa: 'Black Sheep Wall'
- Completar Fase: 'There is no cow level'
- Construção Rápida: 'Operation CWAL'
- Derrota Imediata: 'Game Over Man'
- Ignorar Materiais de Construção: 'Modify the phase variance'
- Ignorar Suprimentos: 'Food for thought'
- Inimigos Sem Mágica: 'NoGlues'
- Invencibilidade: 'Power Overwhelming'
- Jogar Sempre: 'Staying alive'
- 'Mana Power' Ilimitado: 'The Gathering'
- Mineral Fácil: 'Whats mine is mine'
- Seleção de Fases: 'Ophelia'
- Sem Neblina: 'War aint what it used to be'
- Todos os 'Upgrades': 'Something for nothing'
- 'Upgrade' Fácil: 'Medieval man'
- 'Vespene Gas' Fácil: 'Breathe deep'

*Alexandre Miro*
*Altamira - PA*

## Super Gem Fighter Mini Mix

### Pocket Fighter

### Escolha 'Akuma'

Deixe o cursor sobre 'Ryu' e aperte ←.

### Escolha 'Dan'

Deixe o cursor sobre 'Ken' e aperte →.

*Tiago Biluiano de Abreu*
*Palmas do Tocantins - TO*

## The King Of Fighters 97

### Escolha os Sub-Chefes

No 'Team Play', após escolher entre os modos 'Advanced' e 'Extra', na tela de seleção de lutadores, aperte L1, L2, R1, R2 simultaneamente. Feito isso, aparecerão os quadros desses 5 personagens possuídos pelo espírito de 'Orochi': 'Chris', 'Iori', 'Leona', 'Shermie' e 'Yashiro'.

### Escolha 'Orochi' e Sub-Chefes no 'Versus'

No 'Versus', após escolher entre os modos 'Advanced' e 'Extra', na tela de seleção de lutadores, aperte L1, L2, R1, R2 simultaneamente. Feito isso, aparecerão os quadros desses 5 personagens possuídos pelo espírito de 'Orochi': 'Chris', 'Iori', 'Leona', 'Shermie' e 'Yashiro'. Agora, aperte novamente L1, L2, R1, R2 simultaneamente e o chefe 'Orochi' será habilitado.

*Roberto Guimarães Aiko*
*Porto Alegre - RS*

## TOCA Touring Car Championship

### X-Truques

Aqui vão algumas 'Passwords'* muito legais:

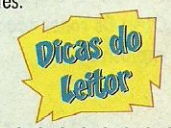
- CMCHUN ..... Visão do 'Kart'
- CMCOPTER ..... Visão do Helicóptero
- CMDISCO ..... Neblina Especial
- CMFOLLOW ..... Visão da Platéia
- CMGARAGE ..... Carros Extras
- CMHANDY ..... Derrapagens Malucas
- CMLOGRAV ..... Gravidade Baixa
- CMMAYHEM ..... Pilotos Agressivos
- CMMICRO ..... Visão Elevada
- CMNOHITS ..... Sem Colisões
- CMRAINUP ..... Chuva Sobe
- CMSTARS ..... Estrelas Cadentes
- CMTOON ..... Horizonte Desenhado
- JHAMMO ..... Todas as Pistas
- XBOOSTME ..... Dobrar Velocidade

## World Cup 98

### Efeitos Sonoros nas Comemorações

Após os gols, durante as comemorações, aperte os botões A, B, C← ou C↓ pra escolher os efeitos sonoros diferentes.

*Super Batata Games*
*São Paulo - SP*



# World Cup 98

### X-Truques

Troque o nome de um dos jogadores pelo código do truque desejado e aperte ENTER. Depois de entrar TODOS os macetes que quiser habilitar, aperte 'Backspace' pra desfazer as mudanças e voltar aos nomes originais dos jogadores. Agora, volte ao menu principal e aperte Scroll Lock para habilitar o menu de truques.

- Cartman ..... Jogue Caindo
- Gabo ..... Cabeças Grandes
- Gonzo ..... Batata Quente
- Hurst ..... Ligar 'Classic Match' (82,74,70,66)
- Kenny ..... Bola Flamejante
- Kyle ..... Jogadores Esqueletos
- Mr Hat ..... Bola Maluca
- Neila ..... Modo 'Alien'
- Powder ..... Movimentos Ridículos
- Zico ..... Ligar 'Classic Match' (82)

# X-Men vs. Street Fighter

### Acionar 'Combo Gauge'

Termine o jogo 2 vezes e uma nova opção, 'Combo Gauge', ficará habilitada.

### Aumentar 'Hyper Combos'

Enquanto estiver fazendo um 'Hyper Combo', aperte rapidamente os botões de SF e CF simultaneamente, várias vezes, durante os movimentos. Em cerca de 90% das seqüências isso aumenta o número de golpes desferidos no inimigo.

### Continue Lutando

Após derrotar seu oponente, segure START pra continuar mexendo seu personagem e bater em seu inimigo até iniciar a próxima luta, podendo inclusive soltar 'Special Moves' e 'Hyper Moves' nos trouxas.

### Cores Secretas

Aperte C ou Z quando for selecionar seu lutador. Feito isso, são acionadas 2 novas cores, exclusivas da versão para 'Saturn'.

### Créditos Finais Rápidos

Quando terminar o jogo, enquanto estiverem passando os créditos finais, segure START pra acelerar o 'Scroll' da tela e passar tudo rapidinho.

### Escolha 'Akuma' ('Gouki')

Na tela de seleção de personagens, apenas aperte ↑ enquanto o cursor estiver no ponto mais alto dos ícones pra acionar o quadrado do personagem.

### Escolha 'Alpha Chun Li'

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre 'Chun Li', segure START por 5 segundos e aperte qualquer outro botão pra habilitar a 'Chun Li' nas roupas da versão 'Street Fighter Alpha'.

### Novos Efeitos Sonoros

Na tela do 'Options', deixe o cursor sobre o 'Audio' e aperte L ou R pra selecionar o modo 'Sharp SE'.

### Personagens Iguais

Termine o jogo 1 vez no modo normal e inicie uma nova partida. Agora pode-se escolher o mesmo personagem no time.

### Revanche no 'Versus'

Enquanto o vencedor estiver dizendo sua frase de vitória, segure L e R no controle do perdedor pra ganhar uma revanche e voltar com os mesmos lutadores.

### Seleção Randômica

Deixe o cursor sobre algum dos personagens posicionados à extrema esquerda ou direita e segure na mesma direção por algum tempo. Feito isso, o computador escolherá um lutador de forma aleatória.

# X-Men vs. Street Fighter EX

### Escolha 'Akuma'

Deixe o cursor sobre 'Magneto', 'Juggernaut', 'Dhalsim' ou 'M. Bison' e aperte ↑.

### Escolha 'Apocalypse'

Primeiro, termine o jogo no 'Hardest'. Agora, no modo 'Versus', deixe o cursor sobre 'Akuma' (Gouki), segure SELECT por 5 segundos e aperte qualquer botão de soco.

### Escolha 'Chun Li Alpha'

Deixe o cursor sobre 'Chun Li', segure SELECT por 5 segundos e aperte qualquer botão.

### Opções Secretas

Na tela de seleção de modos aperte rapidamente ■, ■, →, ✖, L1.

*Jimmy Vieira dos Santos*
*Rio de Janeiro - RJ*

Dicas do Leitor


Para anunciar, ligue 829 1159 c/ Lourdes

PAPAGAMES

Locação e Vendas

- Atendimento de qualidade
- Muitos títulos à disposição
- Playgame de Videogames e Arcade
- Sempre os últimos lançamentos
- Acessórios para encrementar suas partidas

* Venha conferir!

JAN KEN PÔ
PAPAGAMES
NAOSHY'S
AI KO DE SHO

Despachamos para todo Brasil via Sedex

Rua Valdemar Martins, 350
Fone: (011) 857 0069
Casa Verde - São Paulo - SP

# Códigos Especiais

GameShark

Pro ACTION REPLAY

## Blam! Machine Head — PlayStation

| | |
|---|---|
| Energia Infinita | 800C21780064 |
| Infinito 'Armor' | 800BF66000FD |
| Infinito 'Disruptor' | 800C21880064 |
| Infinito 'Flame Thrower' | 800C217400FA |
| Infinito 'Grenades' | 800C21840064 |
| Infinito 'Io-Storm' | 800C218C0064 |
| Infinito 'Photons' | 800C21800064 |
| Infinito 'Homing Missiles' | 800C217C0064 |

## Legacy Of Kain — PlayStation

| | |
|---|---|
| L1+L2 Energia Máxima | d00a83c40005 |
| | 801caa740190 |
| | d00a83c40005 |
| | 801caa760190 |
| R1+R2 Mágica Máxima | d00a83c4000a |
| | 801caa7a0190 |
| | d00a83c4000a |
| | 801caa7c0190 |
| 'Weapons' e 'Armors' | d00a7cf60000 |
| | 300a84c90001 |
| | d00a7cf60000 |
| | 300e868b000a |
| | d00a7cf60000 |
| | 800e86742122 |
| | d00a7cf60000 |
| | 800e86762324 |
| | d00a7cf60000 |
| | 800e86782526 |
| | d00a7cf60000 |
| | 800e867a2728 |
| | d00a7cf60000 |
| | 800e867c0029 |

## Lode Runner: The Legend Returns — PlayStation

| | |
|---|---|
| Vidas Infinitas / J1 | 800cb3840005 |
| Vidas Infinitas / J2 | 800cb3980005 |

## Madden NFL 97 — PlayStation

| | |
|---|---|
| Time Visitante '50' e '60' | 80080f5a0064 |
| Time Visitante '70' | 80080f5a0065 |
| Time Visitante '80' | 80080f5a0066 |
| Time Visitante 'AFC 1995' | 80080f5a0067 |
| Time Visitante 'All Madden All Time' | 80080f5a0063 |
| Time Visitante 'All NFC 1995' | 80080f5a0068 |
| Time Visitante 'EA Sports' | 80080f5a0069 |
| Time Visitante 'Tiburon' | 80080f5a006a |
| Time Visitante Marca 0 | 8008a6400000 |
| Time Visitante Marca 0 | 8008d1e80000 |
| Time Visitante Marca 0 | 8008a9dc3000 |
| Time de Casa '50' e '60' | 80080f580064 |
| Time de Casa '70' | 80080f580065 |
| Time de Casa '80' | 80080f580066 |
| Time de Casa 'AFC 1995' | 80080f580067 |
| Time de Casa 'All Madden All Time' | 80080f580063 |
| Time de Casa 'All NFC 1995' | 80080f580068 |
| Time de Casa 'EA Sports' | 80080f580069 |
| Time de Casa 'Tiburon' | 80080f58006a |
| Time de Casa Marca 0 | 800886800000 |
| Time de Casa Marca 0 | 8008d1e40000 |
| Time de Casa Marca 0 | 8008a9d40030 |
| Times Secretos | 80080718006b |

## Madden NFL 98 — PlayStation

| | |
|---|---|
| Time de Casa 'All Time Madden' | 8007dd560079 |
| Time de Casa 'All Time Stat Leaders' | 8007dd56007a |
| Time de Casa 'EA Sports' | 8007dd56007b |
| Time de Casa 'Madden 97' | 8007dd560078 |
| Time de Casa 'Tiburon' | 8007dd56007c |
| Time de Casa '60 Eagles' | 8007dd56001f |
| Time de Casa '60 AFL' | 8007dd56001e |
| Time de Casa '61 Oilers' | 8007dd560020 |
| Time de Casa '61 Packers' | 8007dd560021 |
| Time de Casa '62 Giants' | 8007dd560023 |
| Time de Casa '62 Lions' | 8007dd560022 |
| Time de Casa '62 Packers' | 8007dd560024 |
| Time de Casa '62 Texans' | 8007dd560025 |
| Time de Casa '63 Bears' | 8007dd560026 |
| Time de Casa '63 Chargers' | 8007dd560027 |
| Time de Casa '64 Bills' | 8007dd560029 |
| Time de Casa '64 Browns' | 8007dd56002a |
| Time de Casa '64 Colts' | 8007dd560028 |
| Time de Casa '65 Bears' | 8007dd56002c |
| Time de Casa '65 Packers' | 8007dd56002b |
| Time de Casa '66 Chiefs' | 8007dd56002e |
| Time de Casa '66 Packers' | 8007dd56002d |
| Time de Casa '66 Rams' | 8007dd56002f |
| Time de Casa '67 Packers' | 8007dd560030 |
| Time de Casa '67 Raiders' | 8007dd560031 |
| Time de Casa '68 Jets' | 8007dd560032 |
| Time de Casa '69 Chiefs' | 8007dd560033 |
| Time de Casa '69 Vikings' | 8007dd560034 |
| Time de Casa '70 Colts' | 8007dd560035 |
| Time de Casa '71 Cowboys' | 8007dd560036 |
| Time de Casa '72 Dolphins' | 8007dd560037 |
| Time de Casa '73 Bills' | 8007dd560038 |
| Time de Casa '73 Dolphins' | 8007dd560039 |
| Time de Casa '74 Steelers' | 8007dd56003a |
| Time de Casa '75 Cardnials' | 8007dd56003c |
| Time de Casa '75 Steelers' | 8007dd56003b |
| Time de Casa '76 Raiders' | 8007dd56003d |
| Time de Casa '76 Redskins' | 8007dd56003e |
| Time de Casa '76 Vikings' | 8007dd56003f |
| Time de Casa '77 Bears' | 8007dd560040 |
| Time de Casa '77 Cowboys' | 8007dd560041 |
| Time de Casa '78 Broncos' | 8007dd560042 |
| Time de Casa '78 Steelers' | 8007dd560043 |
| Time de Casa '79 Buccaneers' | 8007dd560047 |
| Time de Casa '79 Rams' | 8007dd560046 |
| Time de Casa '79 Saints' | 8007dd560045 |
| Time de Casa '79 Steelers' | 8007dd560044 |
| Time de Casa '80 Eagles' | 8007dd56004b |
| Time de Casa '80 Falcons' | 8007dd560048 |
| Time de Casa '80 Oilers' | 8007dd560049 |
| Time de Casa '80 Raiders' | 8007dd56004a |
| Time de Casa '81 49ers' | 8007dd56004e |
| Time de Casa '81 Bengals' | 8007dd56004c |
| Time de Casa '81 Chargers' | 8007dd56004d |
| Time de Casa '82 Redskins' | 8007dd56004f |
| Time de Casa '83 Raiders' | 8007dd560050 |
| Time de Casa '83 Seahawks' | 8007dd560051 |
| Time de Casa '84 49ers' | 8007dd560053 |
| Time de Casa '84 Cardinals' | 8007dd560055 |
| Time de Casa '84 Dolphins' | 8007dd560052 |
| Time de Casa '84 Rams' | 8007dd560054 |
| Time de Casa '85 Bears' | 8007dd560056 |
| Time de Casa '85 Browns' | 8007dd560057 |
| Time de Casa '85 Jets' | 8007dd560058 |
| Time de Casa '85 Patriots' | 8007dd560059 |
| Time de Casa '86 Broncos' | 8007dd56005a |
| Time de Casa '86 Giants' | 8007dd56005b |
| Time de Casa '87 Redskins' | 8007dd56005d |
| Time de Casa '87 Saints' | 8007dd56005c |
| Time de Casa '88 49ers' | 8007dd56005f |
| Time de Casa '88 Bengals' | 8007dd56005e |
| Time de Casa '89 49ers' | 8007dd560061 |
| Time de Casa '89 Broncos' | 8007dd560060 |
| Time de Casa '90 Bills' | 8007dd560063 |
| Time de Casa '90 Chiefs' | 8007dd560062 |
| Time de Casa '90 Eagles' | 8007dd560066 |
| Time de Casa '90 Giants' | 8007dd560065 |
| Time de Casa '90 Raiders' | 8007dd560064 |
| Time de Casa '91 Redskins' | 8007dd560067 |
| Time de Casa '92 Cowboys' | 8007dd560068 |
| Time de Casa '93 Chiefs' | 8007dd560069 |
| Time de Casa '93 Cowboys' | 8007dd56006a |
| Time de Casa '94 49ers' | 8007dd56006d |
| Time de Casa '94 Dolphins' | 8007dd56006b |
| Time de Casa '94 Lions' | 8007dd56006c |
| Time de Casa '95 Cowboys' | 8007dd56006e |
| Time de Casa '95 Steelers' | 8007dd56006f |

Time de Casa '96 Packers' ..... 8007dd560071
Time de Casa '96 Panthers' ..... 8007dd560070
Time de Casa '96 Patriots' ..... 8007dd560072
Time de Casa 'AFC' ..... 8007dd560073
Time de Casa 'All 60' ..... 8007dd560075
Time de Casa 'All 70' ..... 8007dd560076
Time de Casa 'All 80' ..... 8007dd560077
Time de Casa 'NFC' ..... 8007dd560074

### Major League Baseball 98 — PlayStation

Time de Casa Marca 50 ..... 800121b43232
Time Visitante Marca 0 ..... 800121f60000
Time de Casa Marca 0 ..... 800121b40000

### Major League Baseball 99 — PlayStation

Time Visitante Marca 0 ..... 800192080000
Time Visitante Marca 50 ..... 800192083232
Time Visitante Inicia c/ 10 Runs .... d00192080000
..... 800192080a0a
Aperte L2 p/ '2 Outs' ..... d00b19000001
..... 800cd7080002
Aperte R2 p/ '0 Outs' ..... d00b19000002
..... 800cd7080000
Aperte L1 p/ '2 Strikes' ..... d00b19000004
..... 800cd70a0002
Aperte R1 p/ '0 Strikes' ..... d00b19000008
..... 800cd70a0000

### March Madness 98 — PlayStation

Time de Casa Marca 0 ..... 800151200000
Time Visitante Marca 0 ..... 800165800000
Time de Casa 'Full Momentum' .... 801081980064
Time Visitante 'Full Momentum' ... 801081980000
Infinito 'Creation Points' ..... d00956740001
..... 800cb438015e
..... d00956740000
..... 800cb438803e

### Marvel Super Heroes: War Of Gems — PlayStation

Energia Infinita / J1 ..... 800919e40080
..... 800921e40090
Energia Infinita / J2 ..... 80091a1c0080
..... 800924140090

### Mass Destruction — PlayStation

Infinito 'Hi-Explosive Shells' ..... 800a8018 270f
..... 800a801a 0001
Infinito 'Flame Thrower' ..... 800a8030 270f
..... 800a8032 270f
Infinito 'Guided Missiles' ..... 800a8036 270f
..... 800a8038 0001
Infinito 'Mines' ..... 800a8024 270f
..... 800a8026 0001
Infinito 'Mortar Shells' ..... 800a801e 270f
..... 800a8020 0001
Infinito 'Torus Bombs' ..... 800a802a 270f
..... 800a802c 0001
Infinito 'Armor' ..... 800ac3701f40
Tempo Infinito ..... 800790d40001

### Maximum Force — PlayStation

Créditos Infinitos / J1 ..... 8006a1300009
Créditos Infinitos / J2 ..... 8006a1340009
Energia Infinita / J1 ..... 8006e7f00004
Energia Infinita / J2 ..... 8006e8800004

### MDK: Murder Death Kill — PlayStation

Energia Infinita ..... 800cb74003e7

### Mechwarrior 2 — PlayStation

Infinito 'Ammo' ..... 800d12de0064
..... 800d12fa0064
..... 800d13160064
..... 800d13320064
..... 800d134e0064
..... 800d136a0064
..... 800d13860064
..... 800d13a20064
..... 800d13be0064
..... 800d13da0064
'Cruise Control' ..... 80076ce40400
Nunca Aquece ..... 800d12680000
Nunca Aquece ..... 800d126c0000
Aumenta Velocidade ..... 800d163c0343
Código Misterioso ..... 80076ce4ffff

### Tetris Plus — Saturn

'Master Code' ..... f6000914c305
'Master Code' ..... b60028000000
Sem Tempo ..... 160d20b20001
Pausa ..... 160d18120010
Pausa ..... 160d20020055

### Theme Park — Saturn

Dinheiro Infinito ..... 160df7840fff
..... 160df7860fff

### Three Dirty Dwarves — Saturn

Infinito 'Skulls' ..... 1604b85e0007

### Tomb Raider — Saturn

'Master Code' ..... f60073c6c305
..... b60028000000
Infinito 'Air' ..... 1609447e0708
Infinito 'Shotgun' ..... 1609452a0030
Energia Infinita ..... 10245f7a03e8
..... 1023a5fe03e8
..... 1022dfa203e8
..... 1025de4203e8
..... 1023c91a03e8
..... 1024426a03e8
..... 1022210e03e8
..... 1021bbc203e8
..... 10215462 03e8
..... 1022d2a603e8
..... 102262f203e8
..... 102356da03e8
..... 10225942 03e8
..... 1022d54a03e8
..... 1022ab1e03e8
Infinito 'Magnum' ..... 16094512001b
Infinito 'Uzi' ..... 1609451e 0128

### Tunnel B1 — Saturn

'Master Code' ..... f6000914c305
Energia Infinita ..... 16058b680320
Vidas Infinitas ..... 16058b600320
Infinito 'Booster' ..... 16058b6c0003

### Bust-A-Move 2: Arcade Edition — Nintendo 64

Créditos Infinitos ..... 801201710005

### Diddy Kong Racing — Nintendo 64

Enable Code (Must Be On) ..... de0004000000
50 Balões ..... 801fcbed0032
Ligar 'Cheats' no Jogo Normal ..... 810dfd9effff
***Obs.: Use o comando 'Keycode' pra ligar os códigos desse jogo.***

### GoldenEye 007 — Nintendo 64

Personagens Secretos ..... 8002b1970040

### San Francisco Rush: Extreme Racing — Nintendo 64

Trocar Texturas ..... 800f3da00001
Cones Explosivos ..... 800f3f880001
Cabeça p/ Baixo ..... 800f40610001
Ressuscitar no Local ..... 800f40800001
Desligar 'Auto Abort' ..... 800f40780001
Carros Gordos ..... 800f40b10002
Carros Leves ..... 800f40b10001
Carros Gigantes ..... 800f40b10003
Sem Colisões ..... 800f40500001
Parar Relógio ..... 800f40900001
Pista Secreta 'Alcatraz' ..... 881000500006

### WCW vs. NWO: World Tour — Nintendo 64

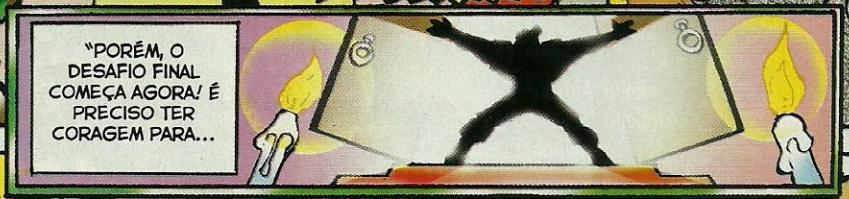
Personagens Secretos ..... 8006069500ff

**LEGENDA**
Jogador 1 - J1
Jogador 2 - J2
Botão GS - GS

**ATENÇÃO :** Os códigos são 100% oficiais, cedidos pela própria 'Interact Accessories; , fabricante do 'GameShark'. As senhas NÃO funcionam sem o 'GameShark' e NÃO garantimos a compatibilidade delas com produtos piratas. Na Europa e Japão o 'GameShark' pode receber o nome de 'Pro Action Replay' ou 'Game Killer'. Os nomes dos jogos estão conforme o título oficial dos EUA.

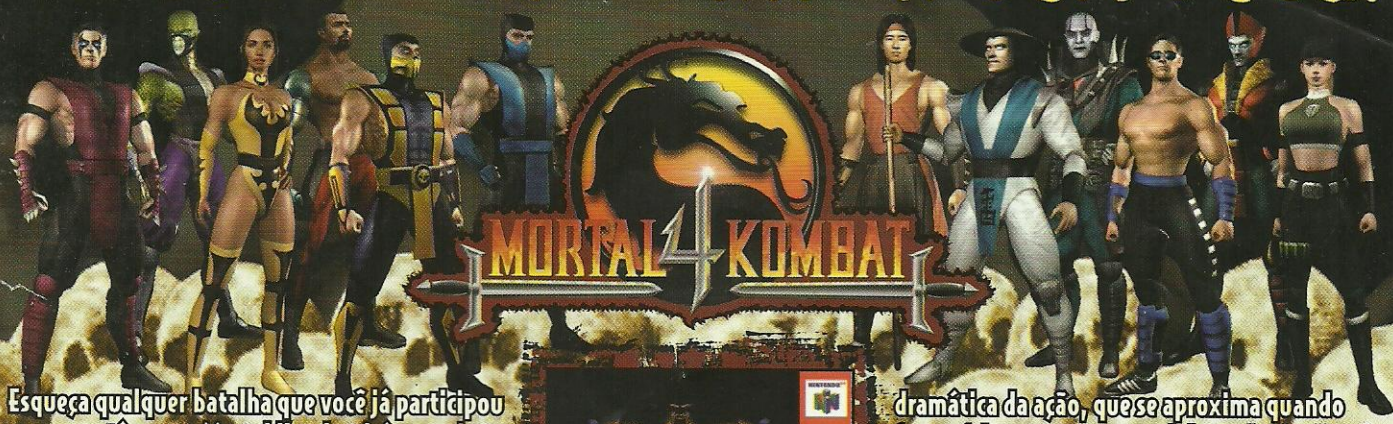
Dicas do CAPITÃO NINJA

# MORTAL KOMBAT 4



Roteiro & Arte: Eduardo Mendes

# ESTA TURMA MAL ENCARADA TÁ LOUCA PARA BRIGAR COM VOCÊ.




Esqueça qualquer batalha que você já participou até agora. Mortal Kombat 4 é o combate tridimensional mais fantástico já produzido!! Agora você conta com novos personagens, golpes e arenas espetaculares, além de uma câmera inteligente que fornece uma visão dramática da ação, que se aproxima quando forem feitos ataques especiais ou de finalização. Você poderá desviar-se para o lado ao ser atacado, pegar objetos achados no meio das arenas e jogá-los contra o inimigo. Compatível com Cartucho de Memória e Rumble Pak.

**BANJO - KAZOOIE** — LANÇAMENTO — 2X R$ 64,50

**BIO F.R.E.A.K.S.** — LANÇAMENTO — 2X R$ 64,50

**MYSTICAL NINJA** — LANÇAMENTO — 2X R$ 64,50

**QUEST 64** — LANÇAMENTO — 2X R$ 64,50

**YOSHI'S STORY** — 2X R$ 49,50

**COPA DO MUNDO 98** — 2X R$ 64,50

**SUPER MARIO 64** — 2X R$ 34,50

**NINTENDO 64** — Novo preço — 2X R$ 199,50 OU 1+ 5x DE R$ 74,70

## COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA

**PILOTWINGS** — R$ 49,00

**KIRBY SUPER STAR** — 8 JOGOS EM UM! — R$ 39,00

**FIFA SOCCER 98** — R$ 59,00

**GAME BOY COLORS** — NAS CORES: AMARELA, PRETA, E TRANSPARENTE — R$ 79,00

**JAMES BOND 007** — R$ 49,00

**SUPER NINTENDO** — GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE E SUPER MARIO WORLD. — 2X R$ 124,50 OU 1+ 5x DE R$ 46,62

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA

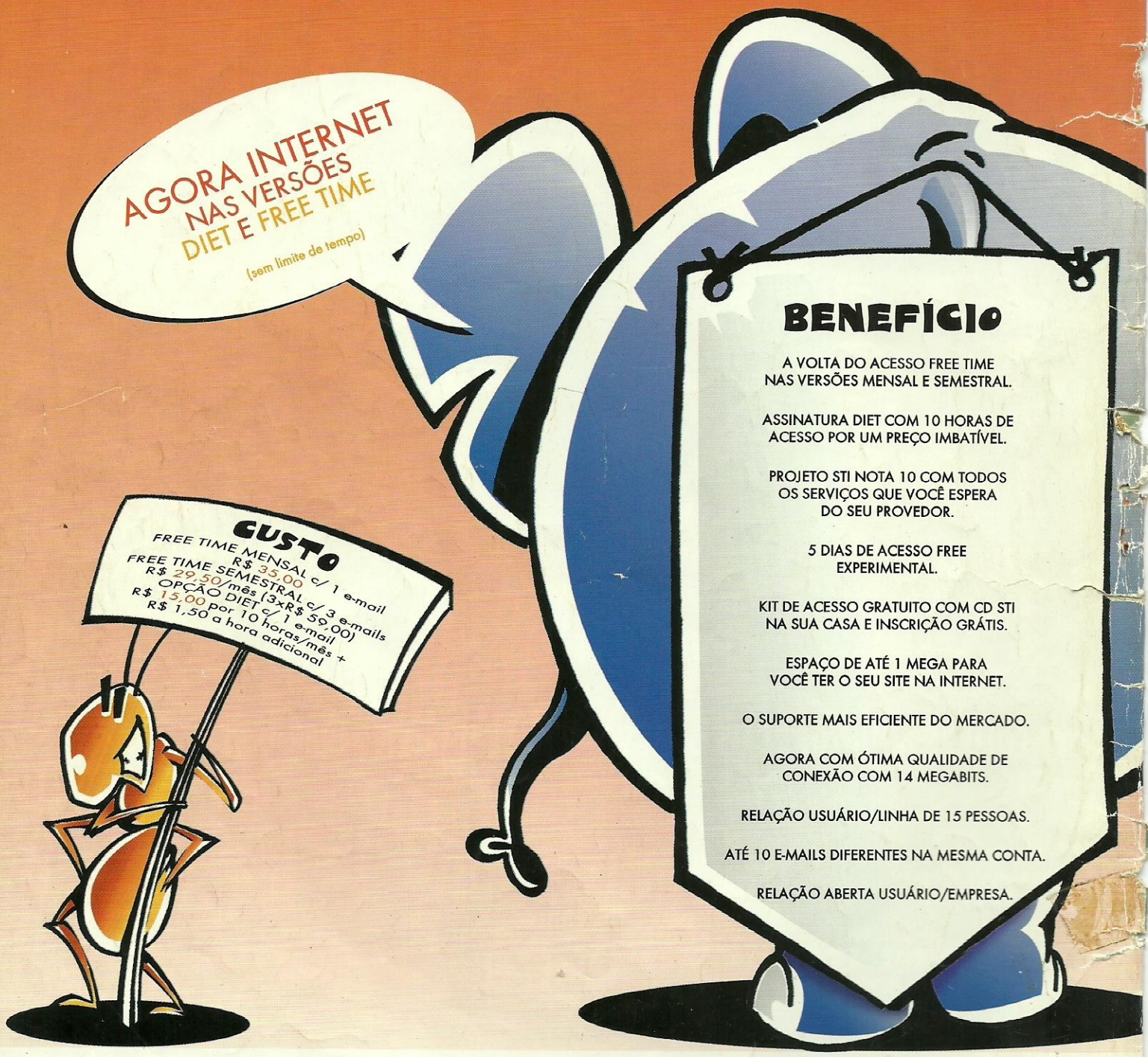
Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. -Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Pagamento em mais de 2 parcelas somente para cheques. - Frete não incluso - Consoles N64 e SNS no estado de SP: frete gratuito, acrescentar R$ 30,00 de ICMS.

# SE O CUSTO-BENEFÍCIO JÁ ERA ÓTIMO, IMAGINE AGORA COM MAIS ESTE MONTÃO DE SERVIÇOS.




http://www.sti.com.br

**FAÇA JÁ SUA ASSINATURA:**

**0800-557784** 24 HORAS

PROJETO STI Nota 10

**STI**

ACESSO FREE TIME É E SEMPRE FOI AQUI.